
12/2001
9. Jahrgang / Ausgabe 98
CYBERMEDIA
S 52,- / sfr 6,50 / lfr 158 / bfr 158 / Lit 9000 / Pta 750 / hfl 8,25
DM 6,50
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
Agent under Fire
Bond in Bestform: 007 greift nach der PS2-Actionkrone
TEST-PARADIES
86% Headhunter
85% Silent Hill 2
88% GTA 3
89% Virtua Tennis 2
89% Half-Life (dt.)
KLASSE STATT MASSE
Cube-Mania
Was Ihr nur auf dem Nintendo-Würfel zu Gesicht bekommt
LEISTUNG HAT IHREN PREIS
Xbox in Europa
Was sie kostet, wann sie kommt, wie sich's spielt
PS2 • PSone • Dreamcast
• Xbox • Gamecube • GBA
4 398044 106502 12


Developed by Core Design. Thunderstrike: Operation Phoenix is a trademark of Core Design, Ltd. Core Design
registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. ©2001 Eidos Interactive, Inc. "PlayStation" and the "PS"
13
MANCHE SAG
PlayStation 2
CORE



Eine Welle tödlicher terroristischer Anschläge an verschiedenen Orten der Welt verunsichert Politiker und internationale Organisationen. Ein globaler Sicherheitsrat beschließt den Einsatz einer Spezialeinheit zur Bekämpfung der Terroristen: Operation Phoenix.



Thunderhawk: Operation Phoenix ist ein Helicopter-Shooter, der rasante Action mit höchsten Simulationsansprüchen vereint: wendige, leicht zu steuernde Kampfhubschrauber, authentische moderne Waffentechnologie, riesige, detaillierte Schauplätze und aufregende Szenarien.



Modernste Waffentechnologie sichert den Erfolg: AWACS-Unterstützung, Nachtsicht, Hell-Fire-Missiles, Shockwave- Bomben und vieles mehr. Multiplayer-Support für rasante Deathmatches.

EN HUBSCHRAUBER DAZU.

ABER DIE HABEN JA AUCH KEINE AHNUNG.



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com


«WELCOME» TO MY WORLD
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!
Skate mit deinen Freunden im brandneuen Online-Modus.
Die neuesten Flatland-Tricks wie Caspers, Primo und Handstand-Manual.
Ab November erhältlich!
Komplett in Deutsch!
Empfohlen von:
skateboard
blond magazine
Steig auf's Board eines Profi-Skaters. Mogle dich durch den Verkehr, weiche Fußgängern aus oder löse Naturkatastrophen aus, während du durch acht riesige belebte Level fetzt. Im dritten Teil des Skater-Hits kannst du neue Tricks lernen und deine Skatekünste online mit Freunden aus aller Welt messen. Willkommen in der Profiwelt.
Mit Songs von Alien Ant Farm, Motorhead und Ozomatli. Audio-CD zum Spiel überall im Tonträger-Handel erhältlich.
PlayStation
Kompatibel mit PlayStation® und PlayStation® 2
PlayStation 2
GAME BOY COLOR
GAME BOY ADVANCE
NEVERSOFT
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
ACTIVISIONO2.COM
© 1999-2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision O2, Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All Rights reserved. Game Boy Color version developed by HotGen Studios Ltd. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions, Inc. PlayStation 2 version developed by Neversoft Entertainment, Inc. and PlayStation version developed by Shaba Games, LLC. © 2001 Nintendo. Game Boy is a trademark of Nintendo.Co., Ltd. Game Boy Advance and Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo.Co., Ltd. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

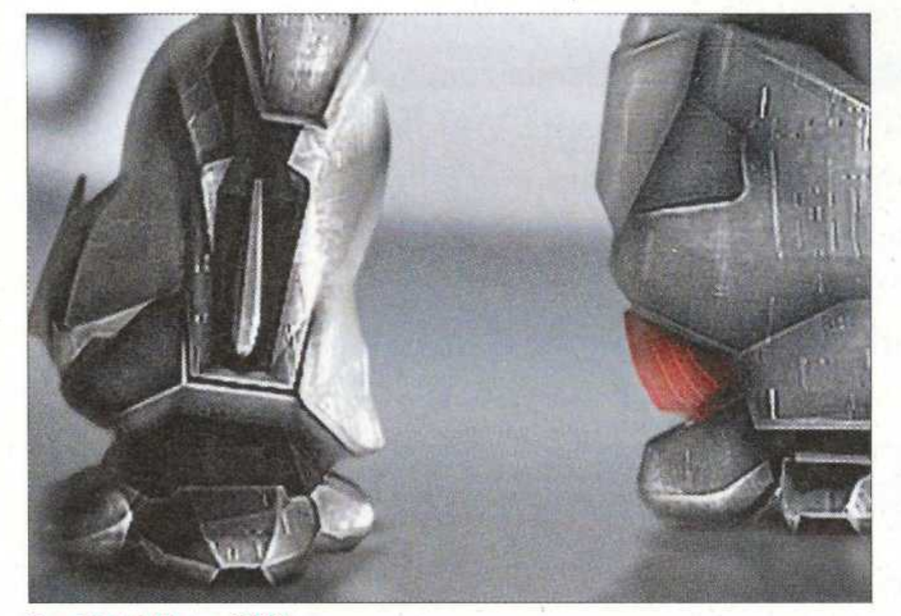




PREISFRAGE

Dreieich bei Frankfurt, 16.10., kurz nach 21 Uhr: In der Sony-Zentrale geht es hoch her, Sektflaschen werden im Dutzend geköpft, man ist in Feierlaune. Allerdings wird hier weder der runde Geburtstag des Geschäftsführers zelebriert, noch die einmillionste verkaufte PS2: Grund für den Jubel bei sämtlichen Sony-Computer-Entertainment-Filialen in Europa ist eine Zahl, die an dem schwülen Dienstag Abend in der Nähe der französischen Schicki-Metropole Cannes verlautbart wurde: 479. Soviel wird die Xbox in Europa kosten, wenn sie am 14. März des nächsten Jahres erscheint. Freut Euch aber nicht zu früh (wie das ein naiver MAN!AC-Redakteur in den ersten Sekunden getan hat) – von Euro ist hier die Rede, in unserer noch zwei Monate gültigen Währung heißt das über 930 Mark.

Mit diesem Preis enttäuscht Microsoft nicht nur uns und alle interessierten Multiformat-Videospieler, auch den Vertretern deutscher Publisher-Filialen ist bei dieser Ankündigung reihenweise die Kinnlade nach unten geklappt. Sehr schade: Denn auf eben jener Microsoft-Veranstaltung in Cannes sowie auf der Tokyo Game Show Autumn 2001 durften wir diverse exklusive Spiele anzocken, die richtig Lust auf die Xbox machen. Dumm nur, dass die ohne eine vernünftige installierte Basis wie Blei in den Regalen liegen werden – und davon ist nach allen Erfahrungswerten der vergangenen zehn Jahre im Konsolen-Business auszugehen. Welche Xbox-Titel unsere Augen zum Glänzen brachten und was Microsoft Deutschland zu der fragwürdigen Preispolitik zu sagen hat, erfahrt Ihr ab den Seiten 10 bzw. 20.



Gun Metal (Rage, 2002)

Doch vergessen wir über all das Ungemach nicht die positiven Aspekte des Weihnachtsgeschäftes 2001, das so langsam ins Rollen kommt: Auf der PS2 erwartet Euch ein Schwung lohnender Spiele wie "GTA 3", "Silent Hill 2", "Half-Life" (dt.) oder "007 Agent im Kreuzfeuer" – man merkt, dass sich die Entwickler langsam aber sicher mit der Sony-Hardware angefreundet haben. Der GBA wird ebenfalls kräftigst wie gekonnt versorgt, und sogar für die Dreamcast-Fans gibt es noch Gründe, ihre Konsole nicht in der Ecke verstauben zu lassen: "Headhunter" sowie "Virtua Tennis 2" lagen uns als Testversionen vor und werden Ende November in die Läden kommen. Wir wünschen Euch viel Spaß mit Eurer prallvollen MAN!AC.



Redakteurs-Rochade: Keine Angst, an der mittlerweile schon altgedienten Redaktions-Mannschaft ändert sich nichts Grundlegendes – kein MAN!AC kehrte seinem Blatt den Rücken oder kam neu ins Team. Getan hat sich dennoch ein bisschen was: Unser Urgestein Ulrich hat schlussendlich sein Studium erfolgreich beendet und nichts besseres zu tun, als Festangestellt unserer illustren Truppe beizutreten. "Easy Rider" David wählt hingegen den umgekehrten Weg: Die Universität ruft, weshalb sein Status von fest nach frei geändert wird.





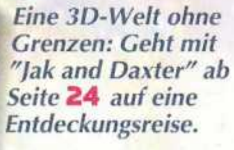


Bricht in Japan alle Verkaufsrekorde: Koeis Massenschlacht "Dynasty Warriors 3" ab Seite **8**

Wer nach Japan fährt, hat viel zu erzählen: Mehr über die jüngste "Tokyo Game Show" ab Seite **10**







Eine 3D-Welt ohne Grenzen: Geht mit "Jak and Daxter" ab Seite **24** *auf eine Entdeckungsreise.*

Der gehörnte Held: Rettet als "Ico" ein rätselhaftes Mädchen. Ab Seite **16**

Sein Name ist Bond, James Bond. In "007 – Agent im Kreuzfeuer" tritt der Topagent zum ersten Mal auf der PS2 an. Ab Seite **32**

NEWS

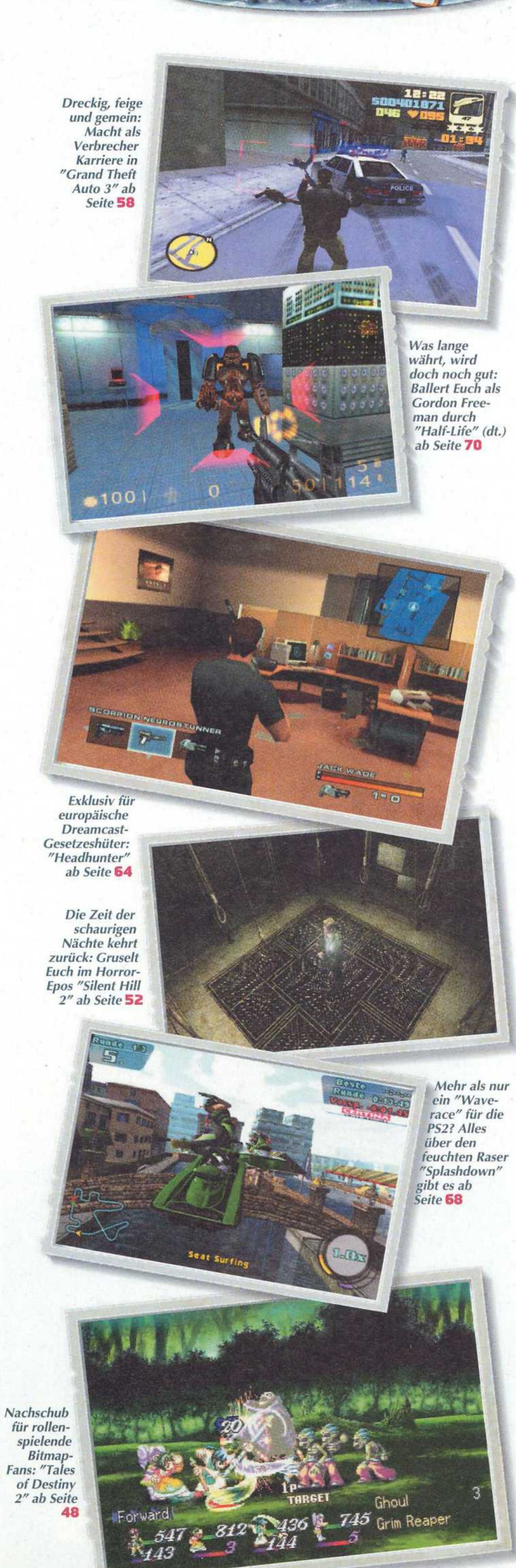
FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Dreckig, feige und gemein: Macht als Verbrecher Karriere in "Grand Theft Auto 3" ab Seite **58**

Was lange währt, wird doch noch gut: Ballert Euch als Gordon Freeman durch "Half-Life" (dt.) ab Seite **70**

Exklusiv für europäische Dreamcast-Gesetzeshüter: "Headhunter" ab Seite **64**

Die Zeit der schaurigen Nächte kehrt zurück: Gruselt Euch im Horror-Epos "Silent Hill 2" ab Seite **52**

Mehr als nur ein "Wave-race" für die PS2? Alles über den feuchten Raser "Splashdown" gibt es ab Seite **68**

Nachschub für rollenspielende Bitmap-Fans: "Tales of Destiny 2" ab Seite **48**



Duell der Meister

Ein weiteres Mal metzeln sich die "Dynasty Warriors" mit Schwert und Lanze durch endlose Gegnermassen.

Und wieder spucken Koeis Fließbänder eine Fortsetzung aus: "Dynasty Warriors 3" führt die zum PS2-Start erschienene Schlachtensaga weiter und schickt geneigte Kämpfernaturen erneut an die Fronten des altchinesischen Bürgerkriegs. Fünfzehn noble Helden haben sich unter den Bannern der verschiedenen Herrscher versammelt, um ihre Zwistigkeiten auf dem Feld der Ehre auszutragen. Als einer der mächtigen Axtschwinger, Lanzenkämpfer oder Schwertmeister marschiert Ihr an der Seite von allerlei Fußvolk in epische Schlachten, wobei Eure überlegene Kampfkraft maßgeblich über Sieg oder Niederlage der eigenen Partei entscheidet. Mit kreisender Klinge stürmt Ihr das Terrain, die Kamera blickt Eurem Alter Ego dabei meistens über die Schulter. Mit wenigen Tastenkommandos schickt Ihr die Feindestruppen in die ewigen Jagdgründe, kurze Schlagkombos, Special-Moves und die tödliche 'Musou'-Attacke reißen tiefe Löcher in die gegnerische Schlachtreihe. Die besteht bisweilen aus bis zu 30 Soldaten, die sich alle gleichzeitig auf Euren Kung-Fu-Meister stürzen. Um in dem Chaos aus verbündeten Mannen und bösen Buben die Übersicht zu behalten, holt Ihr die Kamera per Knopfdruck hinter den Rücken des Helden. Obwohl Euch eine ganze Armee nach dem Leben trachtet, habt Ihr meist recht gute Karten: Das einfache Fußvolk hat mit etwas Geschick Eurerseits kaum eine Chance, Lanzenträger und Bogenschützen fallen vor einem echten "Dynasty Warrior" wie die Fliegen. Problematischer sind da die feindlichen Generäle. Diese Befehlshaber bilden das Rückgrat ihrer Armee und sind zumeist äußerst wehrhafte Gesellen. Habt Ihr den Offizieren allerdings den Garaus gemacht, steigt die Moral der eigenen Truppen und der Sieg rückt wieder ein kleines Stückchen näher.

Damit Ihr Eure Kräfte stets an der optimalen Stelle entfaltet, hält Euch eine Karte auf dem Laufenden. Siege und Niederlagen an strategisch wichtigen Stellen werden sofort gemeldet, Ihr könnt stets selbst entscheiden, an welchem Teil der Front Ihr aushelfen wollt. Um schneller von einem Brennpunkt zum nächsten zu kommen, schnappt Ihr Euch umherstreunende Pferde, deren

Zwischen den Kämpfen halten Euch Renderfilmchen bei Laune (oben), während der Schlacht unterbrechen Echtzeit-Sequenzen das Geschehen (links).

Zu Beginn stehen 15 Charaktere zur Wahl, mit der Zeit verdient Ihr Euch weitere Figuren.

Auf dem Pferderücken metzelt's sich nochmal so gut, später dürft Ihr sogar auf Elefanten in den Krieg ziehen.

Habt Ihr genug 'Musou'-Energie gesammelt, lasst Ihr einen vernichtenden Rundumschlag los, der gleich mehrere Gegner auf einmal erledigt.

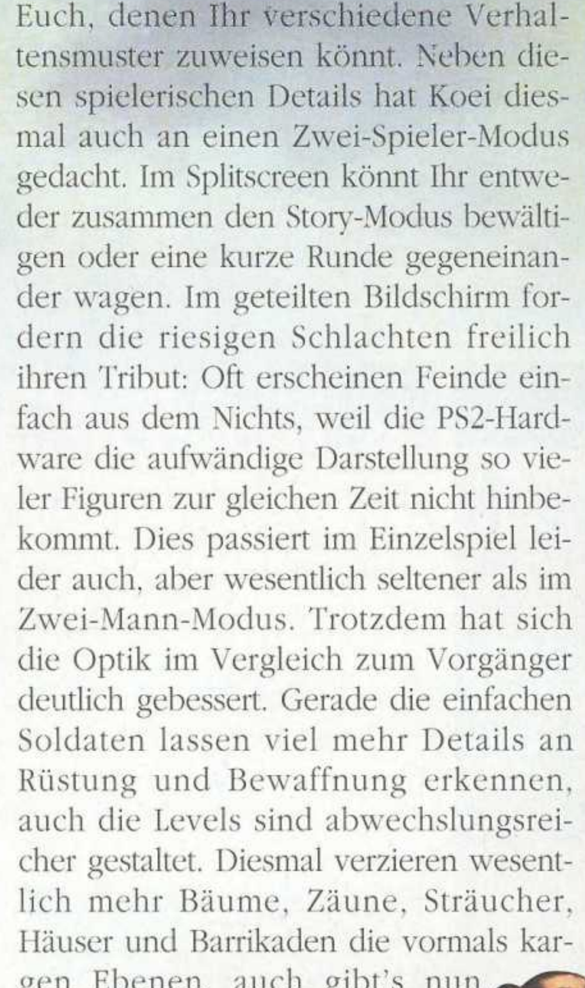


Im Clinch mit einem gegnerischen General müsst Ihr möglichst schnell auf die Buttons einhämmern, um dessen Block zu brechen.





Zwei-Spieler-Freuden: Das größte Manko des Vorgängers wurde beseitigt – jetzt könnt Ihr endlich zusammen übers Schlachtfeld schreiten.



Eure Opfer kommen von allen Seiten. Oben rechts zeigt die Karte den aktuellen Stand der Dinge: Die roten Punkte stehen für den Feind, die blauen für Eure Verbündeten.

Besitzer Ihr vorher freilich erledigen sollt. Hoch zu Ross galoppiert Ihr durch die Reihen und rempelt das Fußvolk schlichtweg um. Freunde außergewöhnlicher Reittiere freuen sich, denn diesmal sind nicht nur stramme Hengste, sondern auch hausgroße Dickhäuter dabei: Nach etwas Freispielzeit dürft Ihr auf dem Rücken von Elefanten sitzen.
Eure heldenhaften Anstrengungen sind natürlich nicht umsonst: Der Oberbefehlshaber lobt regelmäßig die Kunstfertigkeit seines besten Soldaten, tadelt aber auch, wenn Ihr zu lange rumtrödelt.

Alles neu macht Teil Drei

Soweit scheint ja alles beim Alten – doch das neue "Dynasty Warriors" bietet reichlich Verbesserungen gegenüber dem recht flachen Vorgänger: So könnt Ihr diesmal während der Kampagne nicht nur bessere Waffen, sondern auch besondere Gegenstände finden, die Werte wie Verteidigung oder Angriffskraft erhöhen. Zudem schart Ihr mit der Zeit immer mehr Leibwächter um Euch, denen Ihr verschiedene Verhaltensmuster zuweisen könnt. Neben diesen spielerischen Details hat Koei diesmal auch an einen Zwei-Spieler-Modus gedacht. Im Splitscreen könnt Ihr entweder zusammen den Story-Modus bewältigen oder eine kurze Runde gegeneinander wagen. Im geteilten Bildschirm fordern die riesigen Schlachten freilich ihren Tribut: Oft erscheinen Feinde einfach aus dem Nichts, weil die PS2-Hardware die aufwändige Darstellung so vieler Figuren zur gleichen Zeit nicht hinbekommt. Dies passiert im Einzelspiel leider auch, aber wesentlich seltener als im Zwei-Mann-Modus. Trotzdem hat sich die Optik im Vergleich zum Vorgänger deutlich gebessert. Gerade die einfachen Soldaten lassen viel mehr Details an Rüstung und Bewaffnung erkennen, auch die Levels sind abwechslungsreicher gestaltet. Diesmal verzieren wesentlich mehr Bäume, Zäune, Sträucher, Häuser und Barrikaden die vormals kargen Ebenen, auch gibt's nun reichlich Höhenunterschiede und Befestigungsanlagen. Alles in allem also eine deutliche Steigerung – hoffentlich werden Übersetzung und Synchronisation diesmal nicht so vergeigt wie beim Vorgänger. *dm*

Ihren Ursprung

haben die "Dynasty Warriors" in Koeis "Romance of the Three Kingdoms"-Serie. Bereits 1985 starteten die Japaner ihr Strategie-Epos um den Machtkampf im alten China, das über die Jahre für so gut wie jede erdenkliche Plattform von PC bis PC-Engine umgesetzt wurde. Der siebte Teil erschien unlängst in Japan für die PS2, Teil 8 ist in Vorbereitung.



"Romance" Nr. 3: Im Bild die Mega-Drive-Version von 1993.





Nach der Schlacht beobachtet Ihr auf der Karte den Verlauf des Gefechts (oben), erfolgreiche Kämpfer steigern ihre Werte (links) oder bekommen neue Waffen.



DYNASTY WARRIORS 3



GENRE	ACTION
HERSTELLER	KOEI
D-RELEASE	1. QUARTAL 2002

Um zahlreiche Details verbesserte Massenklopperei mit Hunderten von Gegnern und abwechslungsreichen 3D-Kulissen. Das sinnfreie Metzeln bietet zwar relativ wenig Tiefgang, dafür aber umso mehr herrlich geistlosen Spaß.

Tokyo Game Show 2001 Autumn

Masse und Klasse

Die Talsohle scheint durchschritten – auf Japans wichtigster Spielemesse zeichnete sich eine rosige Zocker-Zukunft ab.

Für Fans mit fetter Geldbörse: An zahlreichen Verkaufsständen gab's Videospiel-Merchandise zum Wucherpreis.





Action-Abenteuer für die PS2: "Fengshen Yanyi" von Koei (oben) und Squares Disney-Lizenztitel "Kingdom Hearts".

Rückläufige Besucherzahlen, mäßiges Entwicklerinteresse und höchst durchwachsene Produktqualität – außer der protzigen E3 in Los Angeles hatten alle Messen des laufenden Jahres mit den gleichen Problemen zu kämpfen. Eine Entwicklung, die vor allem die altehrwürdige Frühjahrs-TGS hart traf: Informierten sich anno 1999 gut 160.000 Zocker vor Ort über kommende Spiele-Highlights, pilgerten Ende März 2001 nicht mal 120.000 Fans digitaler Unterhaltung gen Tokio. Als Konsequenz strichen die Veranstalter für die Zukunft den Frühlings-Termin aus dem Kalender. Gut sechs Monate später war in Fernost von Frühjahrsmüdigkeit nichts mehr zu spüren: Von international renommierten Giganten wie Sony, Sega, Square, Capcom und Konami bis hin zu Nischenentwicklern wie Koei, Genki oder Atlus war auf der Herbst-TGS so gut wie jeder Hersteller vertreten, der im asiatischen Raum eine Rolle spielt. Die Gründe für den regen Zuspruch sind klar: Die PS2 hat sich endgültig auf dem japanischen Massenmarkt etabliert, seit einigen Wochen ringt Nintendos Gamecube um die Gunst der Käufer und Microsoft stellte seine Xbox ein weiteres Mal der breiten Öffentlichkeit Nippons vor. Entsprechend strömten Fans und Schreiberlinge aus aller Welt drei Tage lang in Massen in die berühmten Hallen der Makuhari Messe am Rande Tokios.

Fantastische Zeiten

Ein erster Überblick über Stände und Spiele machte vor allem eines deutlich – "Qualität vor Quantität" lautet das Motto. Die meisten Hersteller beschränkten sich auf eine kleine aber feine Produkt-Auswahl. Aussagearme Frühversionen und potenzieller Software-Müll blieb den Besuchern weitestgehend erspart. Entsprechend seiner Markt-Verbreitung spielt Sonys 128-Bitter bei den meisten Entwicklern momentan die erste Geige, kaum ein Hersteller, der nicht an Projekten für die PS2 werkelt. Besonders Rollenspielfans hatten auf der TGS allen Grund zum Jubeln: Nachdem mit "Final Fantasy 10" der RPG-Boom auch in der 128-Bit-Generation Einzug gehalten hat, dominierten vielversprechende Fantasy-Scharmützel eindeutig das TGS-Genre-Angebot. Einen Blick über die interessantesten Rollenspiele der Messe gibt Euch der Kasten auf der nächsten Seite. Wer's etwas actionreicher aber nicht minder phantasievoll mag, kam ebenfalls auf seine Kosten: Mit **Onimusha 2** feierte Capcoms heißersehnter Nachfolger des beliebten Samurai-Gemetzels seinen ersten öffentlichen Auftritt. Brillante

Erteilten Auskunft über Snakes PS2-Gefährten: Die "Metal Gear Solid 2"-Macher um Hideo Kojima.



Allzu krude Spielkonzepte wie diese obskure Hamsterrasselei bleiben japanischen Zockern vorbehalten

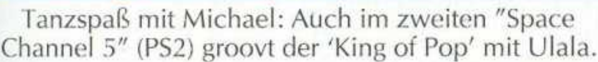


Optische Highlights: "Wreckless" (links) und "Zan-Kabuki" machen die technische Leistungsfähigkeit der Xbox deutlich.



Vom Meister persönlich präsentiert: Die PS2-Konvertierung von Yu Suzukis "Virtua Fighter 4" muss deutlich Federn lassen.




Tanzspaß mit Michael: Auch im zweiten "Space Channel 5" (PS2) groovt der 'King of Pop' mit Ulala.

Die TGS als Telefon-Börse: In Japan haben sich Spiele-taugliche Handys längst durchgesetzt.


Mädel beschwört mächtige Dämonen, um Monster zu vertrimmen: "Rune" auf Gamecube.

Bewegungsabläufe, nahezu fotorealistische Render-Kulissen und zahlreiche neue Höllenbewohner versprechen 1A-Metzelabenteuer in gewohnter Qualität. Wesentlich gruseliger geht's in Tecmos **Zero** zu: In dem atmosphärischen Mix aus „Resi" und "Illbleed" erforscht ein unerschrockenes Schulmädchen ein japanisches Landhaus und verbannt spukende Geister mittels Fotoapparat ins Jenseits. Für zartbesaitete Gemüter eignet sich dagegen **Kingdom Hearts**: Squares quietschbuntes Action-Adventure verspricht mit kurzweiligen Echtzeitgefechten und bekannten Disney-Charakteren Spielspaß pur – die Testdisplays waren stets dicht umlagert. Weniger Interesse kam **Metal Gear Solid 2** zugute. Trotz pompösem Stand, brülllauter Soundkulisse und Charaktervorstellung durch Hideo Kojima – in Japan wird Snakes zweitem Einsatz weit weniger als im Westen entgegen gefiebert. Dafür ließ sich Sega-Kollege Yu Suzuki von den Massen feiern. Die erste Präsentation des PS2-**Virtua Fighter 4** hielt der Meister höchstselbst. Mit Polygon-ärmeren Kämpen und deutlich schlichterer Arena-Optik hinkt die Naomi-2-Konvertierung dem opulenten Original grafisch allerdings erwartungsgemäß hinterher.


In Sonys "Train Simulator Real" steuert Ihr einen Zug via Spezialcontroller durchs abgefilmte Tokio

Im Zeichen des X

Um die kritische asiatische Kundschaft von den Qualitäten der im Februar erscheinenden Xbox zu überzeugen, scheute Microsoft weder Kosten noch




Xbox-Umsetzungen: "Nobunaga's Ambition" (oben) und "ESPN Snowboarding".

Kerker & Drachen – Rollenspiele im Aufwind


Veteranen freuen sich bei "Suikoden 3", ihre alten Spielstände wiederverwenden zu können.

Dass die Produktion komplexer Fantasy-Epen oftmals jahrelange Entwicklungszeit in Anspruch nimmt, ist hinlänglich bekannt. Entsprechend rauscht erst eineinhalb Jahre nach dem Japan-Start der PS2 die große Spiele-Welle auf RPG-Fans zu. Besonders neugierg waren die Nippon-Freaks auf der TGS auf Namcos SciFi-Märchen Xenosaga. Eine gigantische Videoleinwand und ellenlange Warteschlangen ließen die Premiere des Mechkriegs zum größten Publikumserfolgs der Messe werden. Näheres zu dem Titel lest Ihr in MAN!AC 8/2001. Mit großer Spannung wurde auch Suikoden 3 erwartet. Die dritte Episode aus Konamis Haus- und Hof-Serie wartet erstmals mit Polygon-Optik auf, erfreut aber wie die Vorgänger mit phantasievollem Figurendesign und zahllosen versteckten Charakteren. Bei Sony selbst standen Wild Arms 3 und Legaia Duel Saga zum Probespiel bereit.

Triste Optik, dröge Charaktere: An "Legaia Duel Saga" muss noch etwas gewerkelt werden.

Während ersterer Titel mit trendiger Cel-Shade-Grafik und gewohnt knobellastigem Dungeondesign Laune machte, erinnert das Martial-Arts-RPG mit actionorientiertem Kampfsystem sowie mickriger 3D-Optik im positiven wie negativen Sinne an den durchwachsenen PSone-Vorgänger. Mit Star Ocean 3 führt auch Genre-Altmeister Enix eine zumindest im fernen Osten sehr populäre Serie in die dritte Dimension, als Video gab's zudem die PS2-Portierung von Grandia 2 und die brandneue Folge Grandia Extreme zu bestaunen. Extremes Nippon-Flair verbreitete Atlus' 3D-RPG Busin: Wizardry Alternative sowie die liebevoll inszenierte Fantasy-Taktik Growlanser 3 – Veröffentlichung hierzulande leider unwahrscheinlich. So prächtig die Zukunft für PS2-Besitzer auch ist, in puncto RPGs für künftige Xbox- und Gamecube-Fans sieht's auf Grundlage der mageren TGS-Ausbeute momentan noch düster aus.


Pulverdampf und Schwertgeklirre: "Wild Arms 3" im angesagten Cel-Shading-Gewand.



Kurzweiliger Kerkerklopper: "Mysterious Dungeon Fuurai Siren" (Dreamcast) erinnert stark an "Torneko – The last Hope" von Enix.

"Virtua Striker 3" (Gamecube) spielt sich deutlich leichter als der haarige Dreamcast-Vorgänger

Mit opulentem Stand und eindeutiger Leuchtreklame machte Sega keinen Hehl aus seiner Zukunft als reiner Spielentwickler



Mühen. Ein gigantischer Messestand, zahllose Teststationen und verführerische Hostessen sollten die potenziellen Käufer zum Probespiel locken. Vor allem in Sachen Genre-Vielfalt hatte sich der US-Gigant dem besonderen Geschmack des fernöstlichen Publikums angenommen. 2D-Prügelspiele wie Genkis prächtiges **Zan-Kabuki**, ein Jockey-RPG und das ebenso niedliche wie innovative Mäuse-Abenteuer **Nezmix** sind vorrangig auf exotische Geschmäcker getrimmt. Grafik-Hämmer wie **Dead or Alive 3**, die wahnwitzige Crashorgie **Wreckless** oder die Ego-Hoffnung **Halo** überzeugten auch Otto-Normalspieler. Hoher technischer Standard und abwechslungsreiche Software zeichneten die Xbox-Vorstellung aus, entsprechend war der Microsoft-Stand stets gerammelt voll. Dennoch bewerten die meisten Japaner die Marktchancen des US-Branchen-Giganten gegen PS2 und Gamecube im asiatischen Raum eher skeptisch – wir sind vor allem auf den Japan-Preis gespannt.



Die letzte Offensive: Dreamcast-Fans freuen sich auf Segas Abschied "Sakura Wars 4".

Cube & Co.

Nachdem Nintendos High-tech-Würfel bereits auf der Spaceworld seinen großen Auftritt hatte, sah's auf der TGS eher dünn aus. Eine fortgeschrittene Version des Karten-RPGs **Rune** machte bereits einen ordentlichen Eindruck. Segas Arcade-Umsetzung **Virtua Striker 3** überzeugte mit intuitiver Ballführung, die Konvertierungen von **Sonic Adventure 2** und

Die interessantesten Neuheiten der TGS

Titel	Hersteller	Genre	System	J-Termin
All Star Pro Wrestling 2	Square	Wrestling-Spiel	PS2	4. Quartal
Alpine Racer 3	Namco	Ski-Simulator	PS2	2002
Armored Core 3	From Software	Mech-Action	PS2	2002
Auto-Modelista	Capcom	Rennspiel	PS2	2002
Bloody Roar Extreme	Hudson	Beat'em-Up	NGC	2002
Bomberman Kart	Hudson	Fun-Racer	PS2	4. Quartal
Busin: Wizardry Alternative	Atlus	Rollenspiel	PS2	4. Quartal
Choro Q HG2	Takara	Rennspiel	PS2	4. Quartal
Dead or Alive 3	Tecmo	Beat'em-Up	Xbox	2002
Double S.T.E.A.L./ Wreckless	Bunkasha	Action-Rennspiel	Xbox	2002
Drift Champ	Hudson	Rennspiel	PS2	2002
ESPN International Winter Sports 2002	Konami	Winter-Olympiade	PS2, Xbox, NGC	1. Q. 2002
Fengshen Yanyi	Koei	Rollenspiel	PS2	4. Quartal
Gaia Blade	From Software	Action-Adventure	Xbox	2002
Grandia Xtreme	Game Arts	Rollenspiel	PS2	1. Q. 2002
Growlanser 3	Atlus	RPG-Taktik	PS2	4. Quartal
Guilty Gear X plus	Sammy	Beat'em-Up	PS2	4. Quartal
Nezmix	Microsoft	Action-Adventure	Xbox	2002
ISS 2002	Konami	Fußballspiel	NGC	2002
J-League Soccer 2001	Konami	Fußballspiel	PS2	4. Quartal
Kengo 2	Genki	Beat'em-Up	PS2	unbekannt
Kingdom Hearts	Square	Action-Adventure	PS2	4. Quartal
Legaia Duel Saga	Sony	Rollenspiel	PS2	4. Quartal
Maximum Chase	Microsoft	Renn-/Action-Mix	Xbox	2002
Myst 3 Exile	Mi-Pic	Adventure	Xbox	2002
Mysterious Dungeon Fuurai Siren	Sega	Action-RPG	DC	2002
Nobunaga's Ambition	Koei	Strategie	Xbox	2002
Onimusha 2	Capcom	Action-Adventure	PS2	1. Q. 2002
Psyvariar	Konami	Vertikal-Shooter	PS2	unbekannt
Rune	From Software	Rollenspiel	NGC	4. Quartal
Sakura Wars 4	Sega	Strategie	DC	unbekannt
Sega GT 2002	Sega	Rennspiel	Xbox	2002
Space Channel 5 Part 2	Sega	Musikspiel	PS2	2002
Star Ocean 3	Enix	Rollenspiel	PS2	unbekannt
Suikoden 3	Konami	Rollenspiel	PS2	1. Q. 2002
Train Simulator Real	Sony	Zug-Simulation	PS2	erschienen
Virtua Fighter 4	Sega	Beat'em-Up	PS2	unbekannt
Virtua Striker 3	Sega	Fußballspiel	NGC	1.Q. 2002
Wild Arms 3	Sony	Rollenspiel	PS2	2002
Winning Eleven 5	Konami	Fußballspiel	PS2	4. Quartal
Xenosaga	Namco	Rollenspiel	PS2	1. Q. 2002
Zan-Kabuki	Genki	Beat'em-Up	Xbox	unbekannt
Zero	Tecmo	Action-Adventure	PS2	4. Quartal



Coole Verfolgungsjagden und heiße Ballereinlagen: "Maxium Chase" für die Xbox macht einen Heidenspaß.

Unkonventionelles Action-Adventure im Xbox-Mäuseland: "Nezmix" bietet fantastische Fell-Optik und witzige Aufgaben.





Mehr Adventure-Elemente, mehr Abwechslung: "Kengo 2" verspricht stilvolle Samurai-Action.

Jetzt ein reinrassiger Lichtpistolen-Shooter mit Bewegungssensor: Konamis "Police 911" (PS2).



Spielerisch kaum verändert, wartet "Onimusha 2" (PS2) mit noch prächtigerer Optik auf.

Phantasy Star Online Ver.2 sehen den Dreamcast-Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Optisch deutlich besser als der PS2-Vorgänger wirkte zumindest Hudsons Biest-Gerangel **Bloody Roar Extreme**. Bis auf Sega halten sich die Dritthersteller mit Gamecube-Entwicklungen zwar noch zurück, vom Marktpotenzial ist die Branche in Nippon aber überzeugt. Das Aus steht hingegen PSone und Dreamcast bevor: Außer Bemani-Ablegern für den 32-Bitter und einigen Sega-Entwicklungen gab's wenig zu bestaunen. *cg*

Schminke, Tuch & Pappmaché – Freaks im Fokus



Kostümierte Fans sind ähnlich begehrt wie kommende Spielehits

WÄHREND auf westlichen Videospielausstellungen wie der E3 in Los Angeles oder der Londoner ECTS meist nur Fachpublikum aus Industrie und Presse Zutritt hat, stehen die Pforten auf japanischen Messen traditionell jedem interessierten Besucher offen. Für Staunen, Belustigung und lockere Atmosphäre sorgen auf Spaceworld und TGS dabei Jahr für Jahr extreme Fans, die sich in selbstgeschneiderten Kostümen ihrer digitalen Lieblingsheroen durchs Gedränge schieben. Im Laufe der Jahre hat sich ein regelrechter Kostümkult entwickelt – wessen Verkleidung ist am aufwändigsten, wer kommt seinem virtuellen Vorbild am nächsten?

Grund genug für uns, einerseits Euer Videospielwissen, andererseits den Wiedererkennungswert der Japaner auf die Probe zu stellen:

WELCHER DER VIER JAPANO-KARNEVALISTEN HAT SEIN OUTFIT WELCHEM SPIEL ENTLIEHEN?

1. **Phantasy Star Online**
2. **Street-Fighter-Serie**
3. **Final Fantasy 10**
4. **Metal Gear Solid**

Schreibt die richtige Buchstaben-Ziffer-Kombination auf eine Postkarte und schickt das Ganze ausreichend frankiert an:

Cybermedia Verlag
Stichwort: "Freakshow"
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

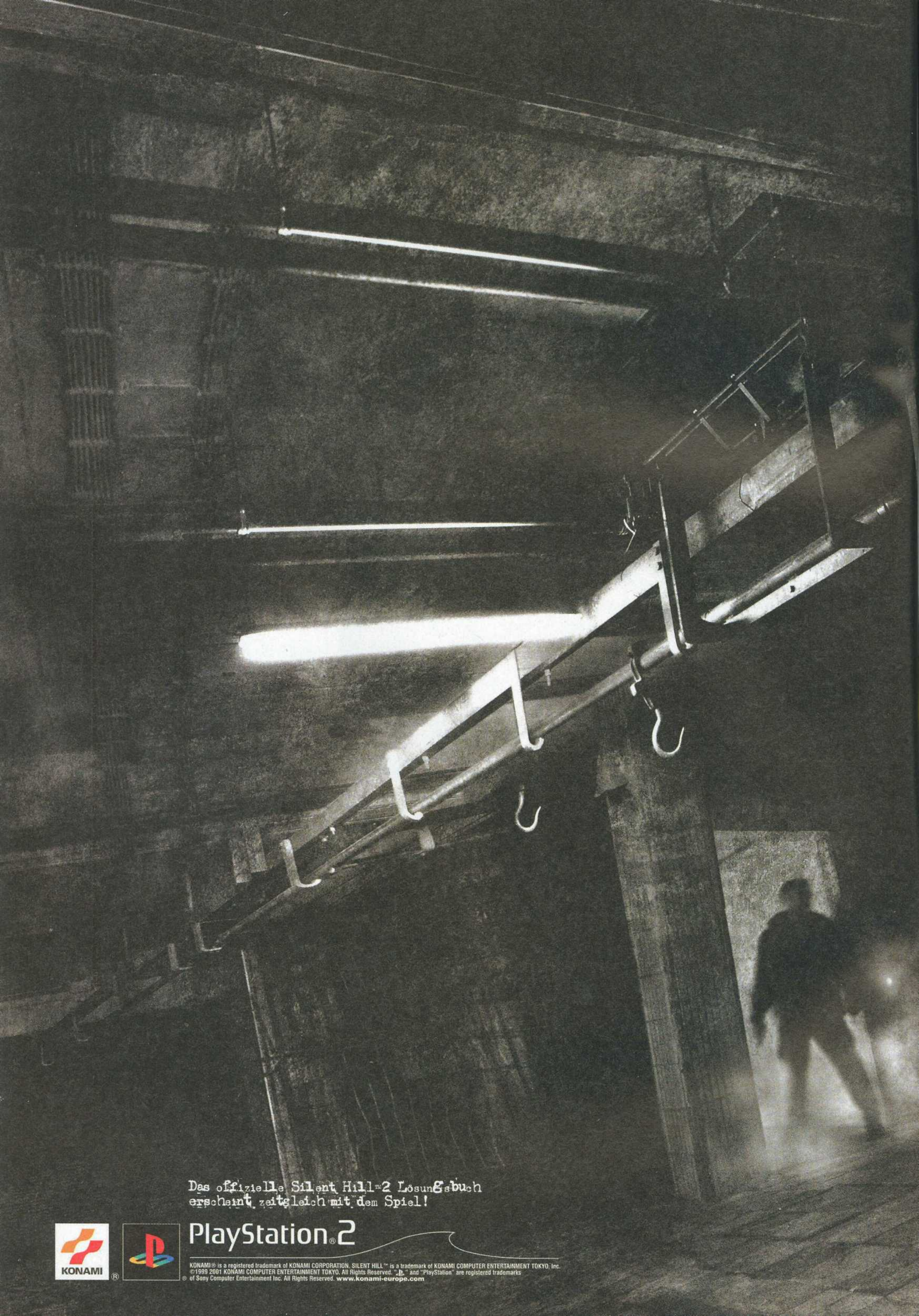
Zu gewinnen gibt´s natürlich auch was: Unter allen Einsendern verlosen wir exklusive TGS-Goodies wie spielbare "Jak and Daxter"-Demos, Taito Handy-Schutzhüllen oder DVDs mit Demos zu allen Sega-Highlights des nächsten Jahres. Viel Spaß beim Mitmachen! Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 15.12.2001.

A B C D





From Software setzt auf Multiplattform: "Gaia Blade" (Xbox) und "Armored Core 3" (PS2).


Das offizielle Silent Hill™2 Lösungsbuch
erscheint zeitgleich mit dem Spiel!
KONAMI
PlayStation®2
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. SILENT HILL™ is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc.
©1999 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks
of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. www.konami-europe.com



Irrgarten des Schreckens: Die dunkle Königin (links) befehligt die Schattenbande und behauptet, die Mutter Eurer Gefährtin Yorda zu sein – sehr verdächtig.

Unselbstständiges Gör: Per Knopfdruck ruft Ihr Yorda herbei, nehmt sie an die Hand oder rettet sie aus gefährlichen Situationen.

Im Reich

Auf der E3 wurde es noch als Geheimtipp gehandelt, nun macht sich Sonys "Ico" an die Eroberung des PS2-Action-Adventure-Throns

Dass man es als Außenseiter auch in fernen Fantasy-Welten nicht leicht hat, bekommt Titelheld Ico am eigenen Leib zu spüren: Mit mysteriösen, Stier-ähnlichen Hörnern am Kopf geboren, verlebte der Sonderling bereits eine schwere Kindheit voller Spott und Hänseleien. Pünktlich zu seinem zwölften Geburtstag ist es aber selbst mit dieser 'Schonbehandlung' endgültig vorbei, der außergewöhnliche Jüngling wird aus seinem Heimatdorf verbannt. Eine Gruppe schwerbewaffneter Reiter verschließt Ico bei lebendigem Leibe in einem steinernen Gefängnis im Inneren einer abgelegenen, verlassenen Burg. Der Grund: Seit Jahrhunderten trifft das mittelalterliche Städtchen immer der gleiche Fluch. Mit jeder neuen Generation erblickt ein gehörnter Säugling das Licht der Welt. Die genauen Hintergründe liegen zwar im Dunkeln, die abergläubischen Dörfler sind aber vom Wirken irgendeiner unheiligen Macht überzeugt. Damit sich das vermeintlich Böse nicht weiter ausbreiten kann, wird das betroffene Kind seit jeher mit dem Erreichen des zwölften Lebensjahres in die kerkerliche Verbannung geschickt. Ein grausames Schicksal, das nun auch Ico eingeholt hat.

Doch Fortuna ist dem Helden hold, seine steinere Zelle löst sich aus der Verankerung, der Weg in die Freiheit steht offen. Anscheinend zumindest, denn das altertümliche Gemäuer erweist sich als gigantisches Labyrinth, durchzogen von riesigen Hallen, Wachtürmen und Kerkeranlagen, gespickt mit heimtückischen Fallen und zahllosen Geheimnissen. Und völlig verlassen ist das prunkvolle Anwesen ebenfalls nicht. Nach ein paar Metern trifft Ico auf ein zauberhaftes, elfengleiches Mädchen, das mutterseelenallein in einem stählernen Käfig vor sich hin jammert. Getreu dem Motto 'Gemeinsam sind wir stark!' befreit Ihr die Leidensgenossin aus der Zelle.

"Ico" als reinrassiges Action-Adventure zu bezeichnen, würde der folgenden Schlossflucht allerdings nur bedingt gerecht. Der Schwerpunkt des Abenteuers liegt nämlich eindeutig auf dem Lösen der zahllosen Rätsel. Da

Mach mal Pause: Auf steinernen Sofas könnt Ihr Euren Spielstand sichern, sofern Ihr die Elfenmaid gerade im Schlepptau habt.

Übersicht im Riesenschloss: Mit dem rechten Analog-Stick ändert Ihr den Blickwinkel, via L2 zoomt die Kamera näher heran.


Epische Levels, epische Rätsel: Um eine scheinbar simple Kopfnuss zu knacken, zieht Ihr nicht selten durch mehrere Räume und Stockwerke, löst kleine Teilaufgaben und achtet nebenbei noch auf Eure schutzlose Freundin.

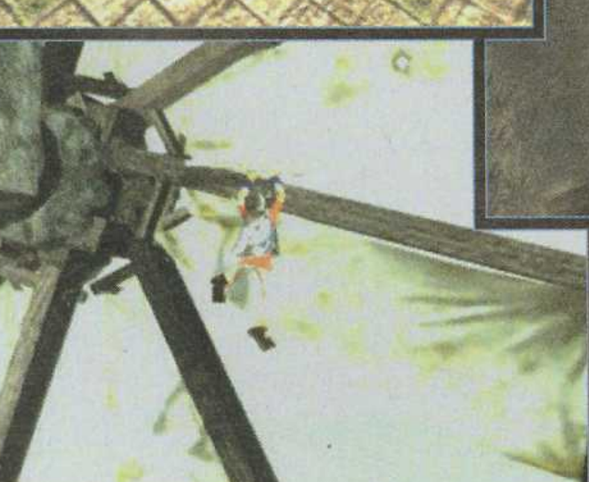
der Schatten

wollen Hebel umgelegt werden, damit sich Türen öffnen. Oder Ico verschiebt Kisten, die Yorda (so der Name seiner leuchtenden Weggefährtin) anschließend als Tritt zum Erreichen höhergelegener Ebenen nutzt. Fürsorgliches Verhalten ist alles, denn ohne Icos tatkräftige Unterstützung ist das Feenkind ziemlich hilflos. Während Euer Held munter von Plattform zu Plattform springt, sich rostige Ketten hochhangelt oder auf schmalen Simsen über gähnende Abgründe balanciert, gebärdet sich seine Schutzbefohlene höchst tollpatschig. Auf Knopfdruck nehmt Ihr das Mädel an die Hand, ermutigt sie zum Hüpfer über kleinere Bodenspalten oder zieht sie einen Mauervorsprung empor. Zum Ausgleich dürft Ihr Eure neue Freundin widerspruchslos auf Bodenplatten platzieren, die wiederum Ico den Durchlass zu unbekannten Levelabschnitten eröffnen. Gigantismus herrscht bei "Ico" nicht nur in Sachen Levelarchitektur, sondern auch bei den Denksportaufgaben. Beispiel gefällig? Eine riesige Festhalle wird von einer unüberwindbaren Schlucht durchzogen. Über mehrere Außentreppen eilt Euer Held zunächst ins Dachgebälk und löst die Verankerung des illuminierten Kronleuchters, welcher daraufhin in die Tiefe stürzt. Wieder im Erdgeschoss, schnappt sich Ico im angrenzenden Gemach eine Bombe und schleppt den Sprengsatz zu einem Brückenpfeiler in der Mitte der Halle. Abschließend entzündet er seinen Holzstab am herabgefallenen Leuchter und fackelt die Lunte an. Der Pfeiler bricht, die Brücke darüber stürzt ein und legt sich über die Schlucht – der Weg ist frei.

Kämpfen à la "Gauntlet": Überfallen Euch geifernde Schattendämonen, klopft Ihr mittels Ein-Knopf-Attacke solange die rauchigen Rüben platt, bis die Monstergeneratoren versiegen.

Auch etwas Action ist bei "Ico" im Angebot: Lässt der Hornjunge die Gefährtin zu lange allein, um die Weiten der Burg zu erkunden, fallen diabolische Schattenwesen über die Lichtgestalt her. Eilt Ihr Yorda dann nicht rechtzeitig zur Hilfe und vermöbelt die höllische Bande mit Eurem Stab, ziehen die Fieslinge das Feenkind in ihr Schattenreich – das Spiel ist aus. *cg*




Bewegungskünstler: Um der weißen Schönheit den Weg in die Freiheit zu ebnen, nimmt Ico jedes noch so große Risiko auf sich.



Ico

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	1. QUARTAL 2002

Ungewöhnliches Fantasy-Abenteuer mit hohem Rätselanteil und gelegentlichen Kampfeinlagen – dank geschmackvoller wie gigantischer Levelarchitektur und unaufdringlicher Soundkulisse ein atmosphärischer Leckerbissen.

Agentenfieber

Sonys Vorzeige-Spion ist zurück: In "Syphon Filter 3" bereitet sich Gabe Logan auf seinen letzten PSone-Einsatz vor.


Nieder mit Rhoemer: Kenner freuen sich, dass sie dem deutschen Terroristen erneut eins überbraten dürfen.

Politische Korrektheit *ist nicht die Sache von "Syphon Filter 3" – ein Zustand, der durch die momentane Weltsituation prompt verstärkt wird: So basiert die Story auf terroristischen Plänen, einen tödlichen Virus einzusetzen. Außerdem schlagt Ihr Euch in der vorliegenden Preview-Version u.a. durch das Afghanistan von 1987 und beliefert die Rebellen (und heutigen Schurken) mit Waffen – sehr wahrscheinlich, dass Sony (wie Take 2 bei "Smuggler's Run 2") die Story umschreibt.*

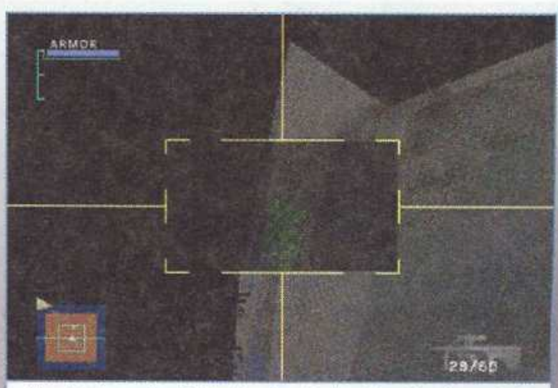

Vor zwei Jahren gab im Schatten von Solid Snake still und heimlich ein Agentenkollege sein Debüt: Gabe Logan schlug sich bei "Syphon Filter" ebenfalls durch eine spannende Spionagestory, allerdings mit wesentlich weniger geschliffenen Dialogen und dafür mehr harter Action. Diese Mischung kam an, unerwartet entwickelte sich "Syphon Filter" (wie auch der Nachfolger) besonders in den USA zum Verkaufsschlager. Das Ende von Teil zwei machte zudem klar, dass eine weitere Fortsetzung anstand – allerdings geht "Syphon Filter 3" nicht auf der PS2, sondern erneut auf der altehrwürdigen PSone an den Start und wird damit eines der letzten Highlights für die Konsole.

Die Story schließt an das Ende des Vorgängers an. Gabe und seine Partnerin Lian Xing mussten im Kampf gegen die korrupten Regierungskräfte einen schweren Schlag hinnehmen: Eine alte Freundin verlor ihr Leben, zudem sollen die zwei mittels einer Intrige als die Alleinschuldigen für den Missbrauch des 'Syphon Filter'-Virus angeprangert werden. Prompt landen die Agenten vor dem Senatsausschuss und werden einer intensiven Befragung unterzogen – hier kommt Ihr ins Spiel. Ähnliche wie bei "Tomb Raider: Die Chronik" sind nämlich viele Missionen von "Syphon Filter 3" in erzählerische Rückblenden eingebettet. Veteranen der Serie freuen sich so z.B. darüber, die in Teil 1 als Einleitung dienende FMV-Sequenz im südamerikanischen Dschungel leibhaftig nachspielen zu können. In anderen Aufträgen erlebt Ihr das erste Aufeinandertreffen von Gabe und Lian oder schlüpft erstmals in die Haut von Charakteren, die bislang nur in Nebenrollen auftraten: Als südafrikanischer Freiheitskämpfer Lawrence Mujari stürmt Ihr eine geheime Mine, um versklavte Arbeiter zu befreien.


Frauenpower: Auch der Splitscreen feiert sein Comeback – knackige Kopfschussduelle sind garantiert.


Während Euch Lian im Dschungel CPU-gesteuert unterstützt, ist Lawrence Mujari (oben) erstmals von Euch selbst kontrollierbar.

Obwohl "Syphon Filter 3" auf der gleichen und damit etwas betagten Technik beruht wie die Vorgänger, wurden gelungene Detailverbesserungen vorgenommen: So sieht der Dschungel mit seinem Wildwuchs für PSone-Verhältnisse durchaus beeindruckend aus. Der Spielablauf orientiert sich wieder am Erstling (mehr Action, weniger Strategie), doch auch hier werden schnell interessante Neuerungen deutlich: So müssen z.B. Minenfelder mit Hilfe eines Detektors vorsichtig durchquert werden, in einigen Missionen kommen spezielle Waffen zum Einsatz – besonders neckisch fällt eine Prototyp-Knarre aus, mit der Ihr ähnlich wie beim Schwarzenegger-Film "Eraser" durch solide Wände schießen könnt. Veteranen der Serie finden zweifellos lohnenswerte Actionkost, doch auch Neulinge sollten einen Blick riskieren – besonders die neu hinzugekommenen Minispiele machen als praktische Übungsbeispiele den Einstieg einfach. Bei diesen müsst Ihr je nach Aufgabenstellung als Scharfschütze agieren, eine vorgegebene Anzahl Feinde eliminieren oder eine Dokumentenmappe klauen, ohne entdeckt zu werden. *us*


Und ich seh dich doch: Habt Ihr die futuristische Russenwumme ergattert, hilft den Gegnern selbst die beste Deckung nicht mehr.




Da Euer Feind durch seine 'Flak Jacket' beinahe vollkommen geschützt ist, hilft hier nur exaktes Zielen auf den Kopf.

SYPHON FILTER 3

GENRE	ACTION
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	NOVEMBER 2001

Gewohnt kompromisslos und knallhart: Das finale PSone-Abenteuer von Gabe Logan & Co. tritt zwar technisch auf der Stelle, dank neuer Szenarien und Charaktere bleibt die Action aber spannend.

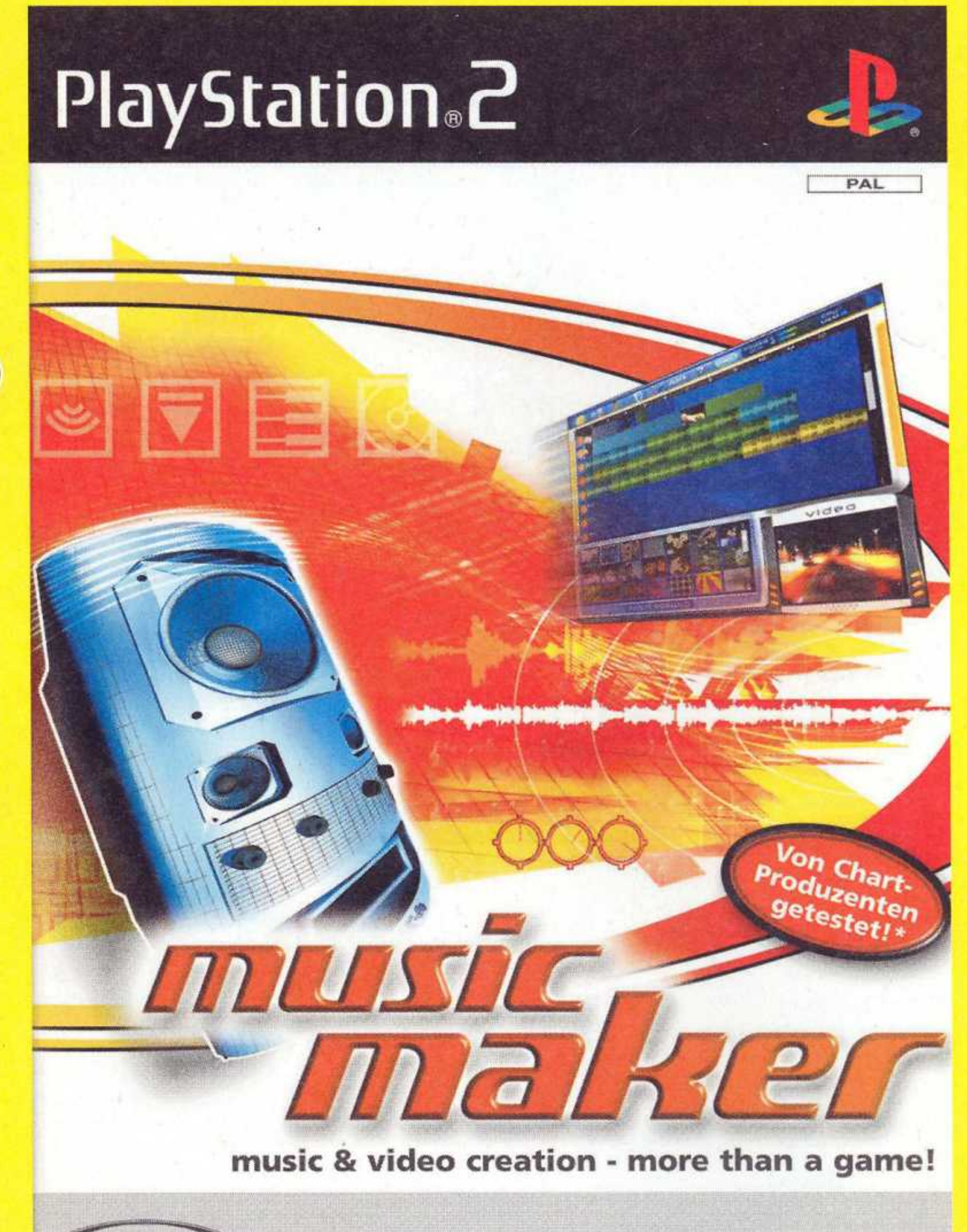
DIE NEUE KONSOLE IM AUFWIND

Der Mega-Fun für Ohr und Auge: Musik und Videoclips selbstgemacht!

MAGIX MUSIC MAKER

… ist Creativity pur. Per drag & drop kombinierst du die angesagtesten Sound-Loops aus allen Styles mit Effekten und Video-Sequenzen. Dein eigenes Video mischt du aus Animationen und Realbildern. Anschließend speicherst du alles auf der Memory Card. Werde zum besten Producer, Director, DJ und Remixer des Universums – mit deiner PlayStation 2 und dem MAGIX music maker!





PS2
PlayStation 2



MEMORY CARD 8 MB

8 MB Speicherplatz, kinderleichtes Kopieren und Speichern von Spielständen, Highscores u.a., inklusive Schutzbox.

Für Sony PS2
DM 79.95
40,88 €
Der ProMarkt-Preis





S-AV KABEL

Verbindet die PSone oder PS2 mit dem TV-Gerät. Zur optimalen Ton- und Bildübertragung.

Für Sony PS2
DM 19.95
10,20 €
Der ProMarkt-Preis



CONTROLLER

- Macrofunktionen zum Programmieren von schwierigen Combos und „Special Moves“
- alle Buttons sind analog
- Dual Force
- verschiedene Farben

Für Sony PS2
DM 59.95
30,65 €
Der ProMarkt-Preis



STARTER KIT

Enthält DVD-Fernbedienung, ein ca. 2 Meter langes Verlängerungskabel und einen PS2-Controller.

Für Sony PS2
DM 89.95
45,99 €
Der ProMarkt-Preis

ProMarkt

TV · VIDEO · HIFI · CD · FOTO · TELECOM · PC · ELEKTRO

Die Angebote dieser Anzeige sind in folgenden Märkten erhältlich:

ALSDORF • AMBERG • AUGSBURG • BAD HERSFELD • BAD NAUHEIM • BOCHUM • BONN • BOTTROP • CHEMNITZ • DARMSTADT-WEITERSTADT • DETMOLD • DORSTEN • DORTMUND-APLERBECK • DORTMUND-OESPEL • DÜSSELDORF • EHINGEN • ELSTERWERDA • ERFURT • ESCHBORN • EUSKIRCHEN
FLENSBURG FÖRDE-PARK • FRANKFURT/MAIN • GERA • GERSTHOFEN • GIESSEN • GOTHA • GÖTTINGEN • HOMBURG/SAAR • JENA • KAISERSLAUTERN • KEMPTEN • KÖLN • LEVERKUSEN • MAINZ-HECHTSHEIM • MEMMINGEN • MONTABAUR • MÜLHEIM-KÄRLICH • MÜLHEIM/RUHR • MÜNSTER • NEUNKIRCHEN
NEU-ULM • NEUWIED • OFFENBACH • OSNABRÜCK-FLEDDER • ROSTOCK • SAARBRÜCKEN • SAARLOUIS • SCHWERIN • ST. INGBERT • TRIER • ULM • WEIMAR • WETZLAR • WIESBADEN-MAINZER • WIESBADEN-BIEBRICH • WILHELMSHAVEN • WUPPERTAL





In "Mad Dash" (oben) lauft Ihr mit Comiccharakteren um die Wette, "Jet Set Radio Future" bietet bekannte (noch ruckelnde) Inline-Kost.

"Brute Force" bietet ausgefeilte Alien-Charaktere, die sich an Eurer Seite durch 3D-Szenarien ballern.

Konsole der X

Jetzt ist's raus: Die Xbox kommt am 14. März 2002 – für 479 Euro.

Microsoft spielt mit offenen Karten: Während Konkurrent Nintendo sich immer noch mit Veröffentlichungstermin und -preis des PAL-Gamecube zurückhält, lud der Windows-Konzern zur großen Xbox-Veranstaltung ins französische Cannes, um Spiele, Strategien und Startdaten für Europa aufzudecken.



Die Villa von Pierre Cardin – Modeschöpfer mit dem etwas anderen Geschmack – diente als Veranstaltungsort.

Melkkuh Europa?

Doch so schön der Rahmen der Veranstaltung auch war – die bizarre Villa des französischen Modeschöpfers Pierre Cardin diente über 500 europäischen Pressevertretern und unzähligen Xbox-Displays als Aufenthaltsort – dämpften die Fakten aus dem Munde von Xbox-Europe-Vize Sandy Duncan doch schnell die Feierlaune des Publikums. Für knackige 479 Euro, umgerechnet über 930 Mark, wird die Xbox (samt Controller, AV-Adapter und Scart-Kabel) am 14. März nächsten Jahres in die Läden kommen. Damit liegt der Preis bei uns knapp 300 Mark über dem in den USA (wobei allerdings die Bundesstaat-spezifische Umsatzsteuer nicht miteinberechnet ist) und mehr als 60 Mark über dem PS2-Startpreis. Die einzigen Europäer, die Sandy Duncans Aussage "Ein attraktiver Startpreis war wichtig für uns" nicht als Schlag ins Gesicht empfinden könnten, sind wohl die Engländer: Wie schon die PS2 wird auch die Xbox in Großbritannien 299 Pfund teuer sein – der gesamteuropäischen Orientierung an dieser Marke haben wir wohl den Xbox-Kostenpunkt zu verdanken.

Allerdings sollte Euer Konto nach Kauf der Konsole noch nicht komplett geleert sein, denn auch bei den Spielen will man kräftig zulangen: 69 Euro (135 Mark) lautet die unverbindliche Preisempfehlung für die meisten Titel – hier haben's die Amerikaner mit 49 Dollar (etwa 106 Mark) weitaus besser. Auch 8-MB-Memory-Card und DVD-Fernbedienung (ohne die keine Filme genutzt werden können) kommen mit 50 Euro (knapp 98 Mark) reichlich teuer.

Viel Spiel für´s Geld

Weitaus angenehmer als die Preispolitik Microsofts fiel das massive Software-Lineup aus, das von First-Party-Entwicklern und Drittherstellern präsentiert wurde. Star der Veranstaltung war ironischerweise (wenn man bedenkt, dass mit der Xbox seit Jahren erstmals wieder eine US-Kon-

"Unser Preis ist in jedem Fall

Boris Schneider-Johne, Xbox-PR-Chef in Deutschland und bekanntes Gesicht für passionierte Spieler, beantwortete uns einige Fragen zur Preisgestaltung der Xbox.

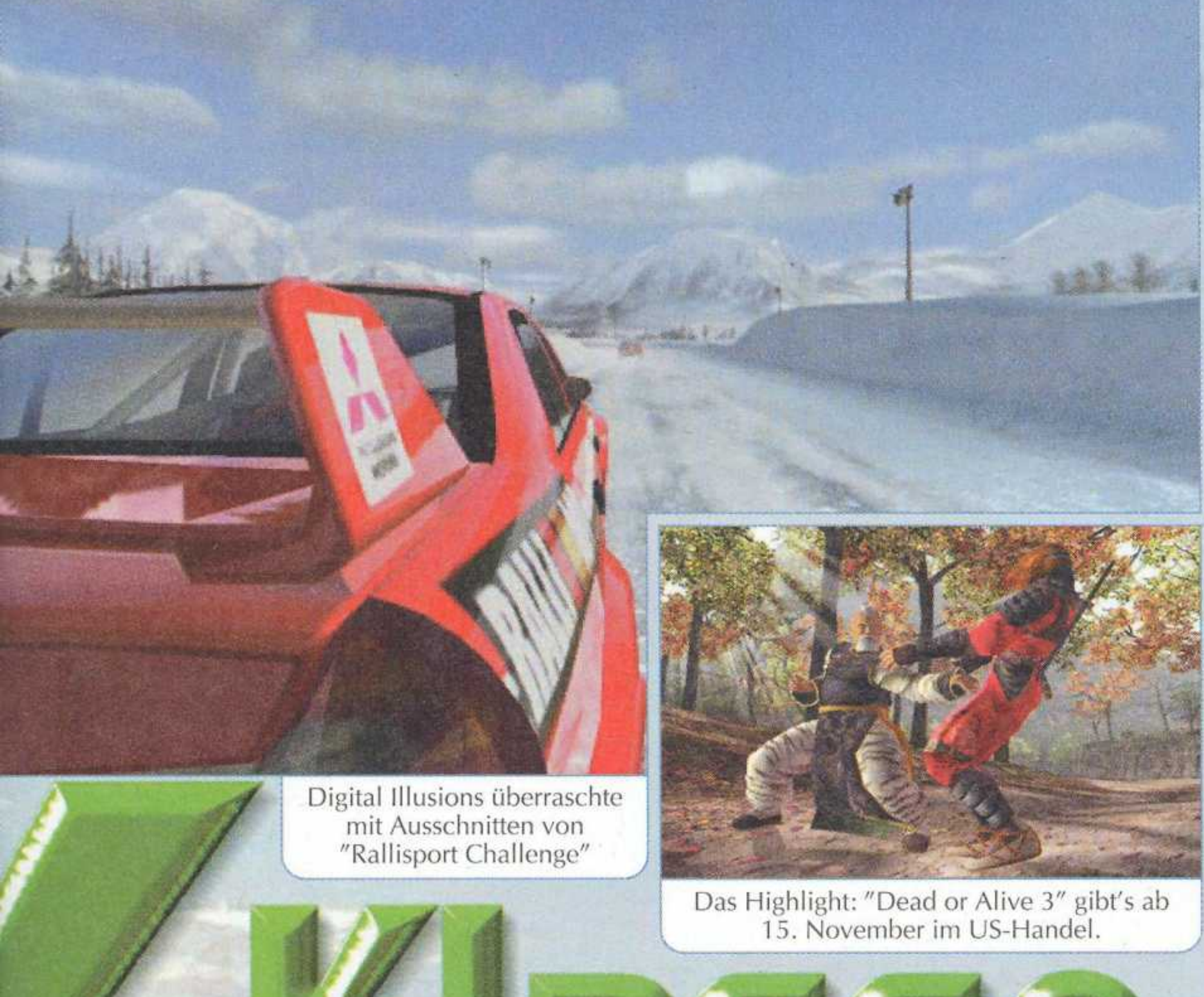
Warum sind die Xbox und deren Software in Europa so viel teurer als in den USA?

BORIS: Sie sind nicht "so viel teurer". Die unverbindliche Preisempfehlung von 479 Euro entspricht nach Abzug von Mehrwertsteuer (gibt es im USA-Preis nicht), anderen Händlermargen, den größeren Logistik-Kosten (16 Länder mit 12 Sprachen statt einem Land mit einer Sprache) und anderen Details ziemlich genau dem USA-Preis. In Europa verdient Microsoft nicht mehr an der Konsole als in USA. Auch andere Spielekonsolen sind in Europa nicht mit der Formel "$-Preis mal Umrechnungskurs" gelauncht worden, sondern zu den realen Kosten, die den Herstellern in Europa entstehen.

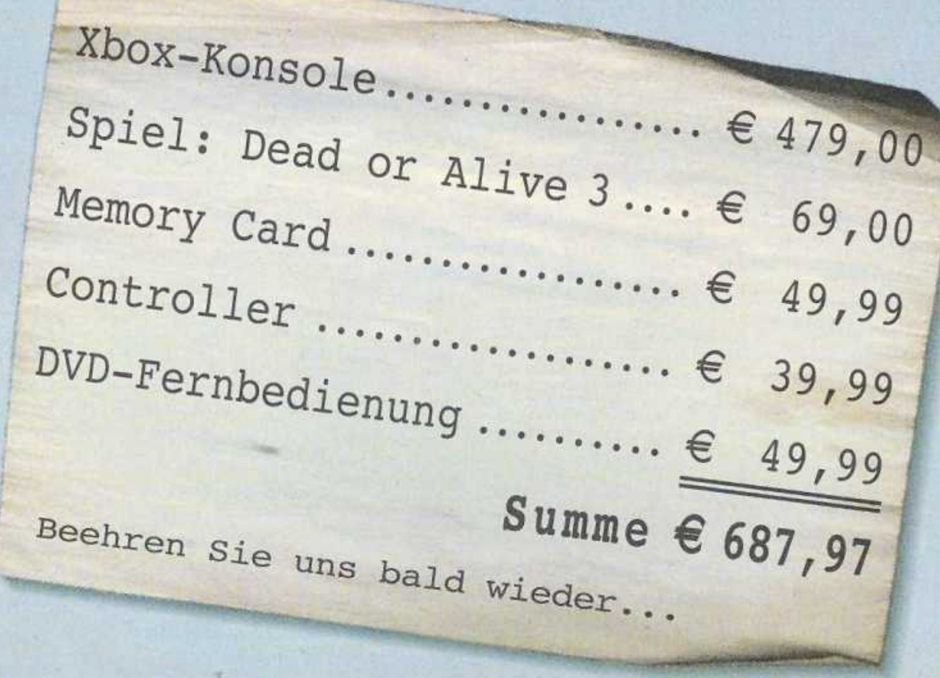
Nur der Startpreis in England entspricht dem PS2-Preis bei Veröffentlichung. Warum hat man nicht wie Sony ein für die einzelnen europäischen Länder individuelles Preismodell gefunden?

BORIS: Die Einführung des Euro macht es notwendig, eine harmonisierte Preisempfehlung zu geben. Natürlich kann der Handel die lokalen Besonderheiten (z. B. niedrigere Mehrwertsteuer in Deutschland als in Frankreich) ausnutzen, um die Preise flexibler zu gestalten.

Wie will Microsoft Deutschland verhindern, dass der Großteil der "Freak"-Kunden sich Konsole und Spiele günstiger im Ausland holen?


Digital Illusions überraschte mit Ausschnitten von "Rallisport Challenge"

Das Highlight: "Dead or Alive 3" gibt's ab 15. November im US-Handel.



X-Klasse

sole auf den Markt kommt) ein japanisches Produkt: Eine **Dead or Alive 3**-Version, bei der der 'Time Attack'-Modus spielbar war, stahl der versammelten Konkurrenz die Schau. Die großen Arenen mit interaktiven Elementen wie seichten Bächen, feinem Pulverschnee oder anbrandendem Meer beeindruckten mit ihrer Detailfülle und optischen Brillanz. Gleichzeitig bekommt Ihr herrliche, flüssige Animationen zu sehen und erfreut Euch an der bewährten Beat'em-Up-Mechanik der "Dead or Alive"-Reihe. Ebenfalls für verzückte Gesichter sorgte die missionsbasierte Stadtraserei **Wreckless**, MAN!AC-Lesern besser bekannt als "Double S.T.E.A.L." des japanischen Entwicklers Bunkasha Publishing. Activision hat sich die Rechte an dem Titel gesichert und wird die muntere Raserei wohl zum Euro-Start der Xbox anbieten. Zwar war die von uns angespielte Beta noch von einigen Grafikschnitzern geplagt, so viel Action in einer virtuellen Stadt gab's bislang aber selten. Am Steuer eines abgedrehten Sportwagens müsst Ihr in der ersten Mission unter Zeitdruck drei davonrasende schwarze Yakuza-Limousinen zum Totalschaden bringen – gar keine einfache Aufgabe bei dem drohenden Verkehrsinfarkt der Spielmetropole. Unzählige Fahrzeuge – vom Kleinwagen bis zum Laster – bevölkern den Asphalt und werden rüde aus dem Weg geschoben, eine Armee Fußgänger rettet sich durch Sprünge vor Eurer Motorhaube, Stadtinventar wie Straßenlampen, Kioske oder Pfosten fahrt Ihr einfach über den Haufen. Trotz Chaos auf dem Bildschirm – die Grafik gibt sich flüssig und schnell, launige Zerstörungswut stellt sich ab der ersten Sekunde ein.

Prominente Gäste (von oben im Uhrzeigersinn): Peter Molyneux, Seamus Blackley, Lorne Lanning.

Doch auch nicht-japanische, dem aufmerksamen Leser bereits geläufige Software gefiel: Bungies Ego-Shooter **Halo** ließ sich ordentlich bedienen und zeigte im Gegensatz zu unseren E3-Erfahrungen kein Ruckeln mehr – trotz detailfreudiger und imposanter Optik. Sehr beeindruckend ist, wie schnell Ihr in die Geschichte hineingezogen werdet: Dauernd passiert etwas um Euch herum, Funksprüche knistern aus den Lautsprechern, Alienflotten setzen ihre Truppen ab, KI-Kameraden in Eurer Nähe liefern sich heftige Feuergefechte. Ebenfalls von einer anderen Welt: **Oddworld: Munch's Oddysee**. Lorne Lannings skurriles 3D-Epos beeindruckt nicht nur


Displays gab's ausreichend: Wer wollte, konnte knapp 40 Xbox-Titel ausführlich antesten.


"Diablo" auf skandinavisch: Unter den Fittichen von Swing entwickeln die schwedischen Starbreeze Studios das Third-Person-Action-RPG "Enclave".

konkurrenzfähig."

BORIS: Die Hardware aus USA ist in Deutschland nicht TÜV-geprüft, läuft nur mit einem hochwertigen Spannungskonverter, der mehr kostet als der Preisunterschied, und wird beim Start von Online-Spielen extreme Nachteile haben, weil US-Online-Spiele auf Server in den USA mit weitaus höheren Ping-Zeiten zugreifen. Außerdem war Import-Hardware bedingt durch Zoll- und Versandkosten nie preiswerter als "deutsche" Ware.

?: Ist es nicht richtig, dass es dem Konzern bei der Xbox primär nicht um Gewinn, sondern um die Erschließung eines neuen Entertainment-Segments geht? Warum ist dann die Preisgestaltung (zumindest im Massenmarkt) nicht konkurrenzfähig?

BORIS: Nein, Microsoft ist im Geschäft, um mit Xbox langfristig Geld zu verdienen und das System in den nächsten Jahren als Marktführer zu etablieren. Unser Konzept für Xbox ist, mit Leistung zu überzeugen, nicht durch einen selbstmörderisch niedrigen Preis. Wir sind weiter fest der Ansicht, dass sich die Videospieler wegen der besseren Spiele und der Systemleistung für Xbox entscheiden werden. Deswegen ist unser Preis in jedem Fall "konkurrenzfähig".

?: Ist es vernünftig, diesen überraschend hohen Preis bereits fünf Monate vor Start zu nennen? Spielt man damit nicht Sony zum Weihnachtsgeschäft in die Hände?

BORIS: Microsoft hat beim Thema Xbox schon immer sehr früh informiert. Jetzt, wo wir den Preis festgelegt haben, sind wir mit der Information gleich an Handel und Käufer gegangen. Wenn jemand für die Kaufentscheidung alleine den Preis und nicht den Gegenwert in Betracht zieht, wird er sich vielleicht für Sonys PS 2 entscheiden. Aber der Leistungsunterschied der beiden Videospielsysteme ist viel größer als der Preisunterschied.

Lohnt sich die Xbox?

Was gibt es schlagkräftigere Argumente für den Kauf einer Konsole, als die Spiele, die auf ihr laufen. Hier je drei Gründe, warum Ihr Euer Sparschwein plündern respektive lieber der Heilsarmee spenden solltet:

DEAD OR ALIVE 3



TOP 1 **Jeden Cent wert,** weil Tecmos Beat'em-Up jeden einzelnen Grafikmuskel der Xbox spielen lässt: Derart üppige Details und Kämpferinnen hat die Konsolenwelt noch nicht gesehen. Ein Muss für Ästheten und High-Tech-Angeber.

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE



TOP 2 **Jeden Cent wert,** weil das innovative 3D-Abenteuer mit Munch und Abe zwei herrlich abgedrehte Charaktere in einer toll inszenierten, riesigen Welt bietet. Für Grübler und sonnige Gemüter.

WRECKLESS



TOP 3 **Jeden Cent wert,** weil die vierrädrige Zerstörungsorgie dank großer Stadt, dichtem Verkehr und etlichen verfügbaren Untersätzen das Tier im Autofahrer weckt. Für Straßenrowdys.

FUZION FRENZY



FLOP 1 **Geldverschwendung,** weil 70 konfuse Minispiele trotz vier Joypad-Ports noch lange keine Partystimmung aufkommen lassen. Optisch nett, aber insgesamt unausgereift: Hier wäre ein kleiner Blick auf die Konkurrenz sinnvoll gewesen.

BUFFY VAMPIRE SLAYER



FLOP 2 **Geldverschwendung,** weil aus einer blonden TV-Schnecke durch Verwandlung in digitale Form nicht automatisch eine Lara Croft wird. Spielerisch mau, technisch noch unter aller Kanone – wir hoffen auf eine Überarbeitung.

ARCTIC THUNDER

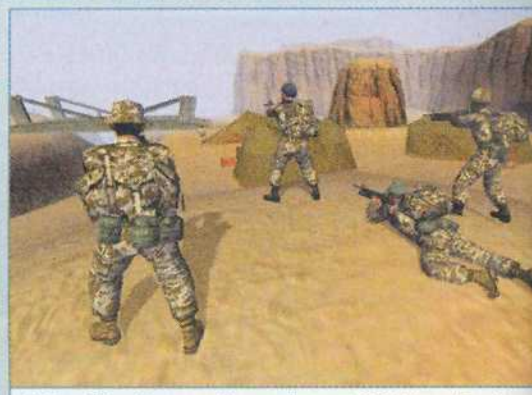
FLOP 3 **Geldverschwendung,** weil wir keine plumpen Umsetzungen von PS2-Titeln auf einer nagelneuen Hardware sehen wollen. Durchschnittliche Spiele gibt's schon genug, und ohne Anpassung an eine spezifische Hardware werden sie sicher auch nicht ansprechender.



Xbox-Action aus Deutschland: Das Berliner Team Yager bastelt am gleichnamigen SciFi-Shooter.



Kult auf PC: Novalogic bringt die Kampfhubschrauber-Simulation "Comanche 4" exklusiv auf die Xbox.



"Conflict Desert Storm" von SCi lässt Euch mit cleveren KI-Kumpanen fundamentalistische Feinde eleminieren

durch die Weite der Polygonlandschaften und (dank Xbox-Festplatte) die Abwesenheit von Ladezeiten, liebenswerte, bizarre Charakter und das gleichermaßen Grips wie Geschick fordernde Design versprechen ein Action-Adventure der Sonderklasse. Für Überraschung in der First-Party-Palette sorgte **Amped: Freestyle Snowboarding**: Das Trendsportspiel findet eine gelungene Mitte zwischen Anspruch und Action, trotz nicht atemberaubender (aber immer noch guter) Optik macht es Mordsspaß, über die Pisten zu schlittern. Das coolste: Die Spielwelt ist riesengroß und offen: Seid Ihr in den Bergwald abgedriftet? Kein Problem, dann geht's eben im Slalom um die dichtstehenden Bäume weiter.



Optisch mächtig aufgebohrt und einen Deut schwerer: Capcom zeigte eine fortgeschrittene "Onimusha"-Version.

Breite Front

Überraschungen hatten die Drittentwickler parat: So scheint sich nun auch Peter Molyneux vollends auf die Xbox fixiert zu haben – neben neuen Ausschnitten aus dem RPG-Epos **Project Ego** zeigte der Veteran eine Studie seines neuesten Geistesblitzes **BC** – einer Göttersim zur Dino-Ära. Xbox-Obertechniker Seamus Blackley verkündete einen exklusiven Teil der auf PCs beliebten Heli-Simulation **Comanche** von Novalogic. Sehr viel Lust auf Mehr machte ein kurzer Film von **Rallisport Challenge** der schwedischen Entwickler Digital Illusions: Ein derart herrliches Environment Mapping hat man auf digitaler Karrosserie noch nicht gesehen – hoffen wir, das die Physik des Ralley-Rasers da mithalten kann. Auch die englischen High-Tech-Freaks Rage hatten neues Rennspiefutter zu zeigen: **Crash** ist ein gekonnter "Destruction Derby"-Clone, der zwar noch nicht perfekt aussieht, aber gehörig Laune macht. Optisch prickelnder ist da in jedem Fall **Onimusha**: Die Konvertierung des PS2-Abenteuers bietet feinere Hintergründe und Charaktere, eine neue Szenerie und höherer Schwierigkeitsgrad locken. Ob all die hübschen Titel die nötige Überzeugungsarbeit leisten können, ist dennoch fraglich... *sf*



Richtig cool: "Wreckless" überzeugt mit einer prallvollen Metropole und atemberaubender Rennaction.



THQ bringt unter Namco-Lizenz "Moto GP" (oben) herrlich flüssig auf die Xbox, Rage lässt in "Crash" die Splitter fliegen.



DU HAST EIN TEAM.
SEINE STÄRKE: DEIN KOPF.
SEINE SCHWÄCHE: DEINE NERVEN.



AMBER **CARTER** **MINOKO** **ANDRÉ**

Gigantische Mega-Citys, hoffnungslos überfüllt mit Millionen von Menschen. Sie kämpfen nicht ums Leben, sondern ums Überleben. Mit allen Mitteln. Du kämpfst mit. Deine Waffen: ein vierköpfiges Team aus Spezialisten. Kombiniere die Stärken des Einzelnen mit denen der anderen. Handle taktisch. Unterstütze den Teamgeist. Gewinn das Vertrauen Deines Teams. Sonst verlierst Du am Ende mehr als nur Leben. Eine Eidos Interactive Production





In den Hauptrollen: Du als Carter, Du als Amber, Du als Minoko und Du als André.





Ein herausforderner Auftrag: Stellt mit Hilfe von Spiegeln (links) die Stromversorgung des Dorfes wieder her.

Abenteuer ohne Grenzen

Naughty Dog – die Macher der "Crash Bandicoot"-Trilogie auf der PSone – entführen Euch mit "Jak and Daxter" in ein endlos scheinendes 3D-Universum.


Alte Hasen: Die beiden Naughty-Dog-Präsidenten Jason Rubin (links) und Andrew Gavin (rechts) sind seit 1986 im Spiele-Business.

Jak und Daxter sind die besten Freunde, bis sie eines Tages auf einer verbotenen Insel Ruinen einer längst vergessenen Kultur entdecken. Bei ihrer Erkundungstour stoßen die beiden auf eine seltsame, dunkle Schlammmasse. Beim Herumalbern passiert schließlich das Schreckliche: Jak stößt seinen Kumpel Daxter aus Versehen in die dreckige Brühe und begleitet von einem gleißenden Lichtblitz transformiert der Jüngling in ein Wiesel-ähnliches Nagetier. Zurück in ihrem Heimatdorf, bekommen die beiden Rumtreiber erstmal eine kräftige Standpauke zu hören. Samos, der Dorfweise, kommt dem Geheimnis der mysteriösen Verwandlung schließlich auf die Spur: Daxter hatte Kontakt mit Dark Eco, einer äußerst seltenen Substanz, die bei der Schöpfung des Universums als göttliches Abfallprodukt übrig blieb. Der einzige, der die Metamorphose möglicherweise rückgängig machen kann, ist der Gelehrte Gol Acheron. Und so machen sich Jak und Daxter auf gen Norden...

Mit einem wackligen Fluggerät müsst Ihr glühendes Magma überqueren, blaue Ballons sorgen für Kühlung.



Das Abenteuer beginnt

Bevor Ihr die zwölf riesigen, zusammenhängenden 3D-Areale erforschen dürft, müsst Ihr einen umfangreichen Tutorial-Level absolvieren. Während Ihr in Gestalt von Jak aus der Third-Person-Perspektive durch die Welten turnt, sitzt Nagetier Daxter auf Eurer Schulter und lässt mal hilfreiche, mal spöttische Kommentare von der Stange. Auf dem Übungsparcours lernt Ihr spielend den Umgang mit der direkten Steuerung: Laufen, Hüpfen, Kriechen, Schlagen, Sprung- und Stoßattacke – für diese Manöver benötigt Ihr maximal zwei aufeinanderfolgende Tastenkommandos. Während Ihr mit dem linken Analogstick den blonden Helden



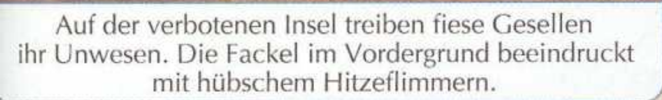



Eine riesige fleischfressende Pflanze stellt sich als erster Zwischengegner in den Weg. Habt Ihr sie erledigt, winkt eine wertvolle Energiezelle als Belohnung.





Schau mir in die Augen Kleiner: Im Regenwald trefft Ihr auf bissige Riesenschlangen, die an die fiese Ka aus dem Dschungelbuch erinnern.



Auf der verbotenen Insel treiben fiese Gesellen ihr Unwesen. Die Fackel im Vordergrund beeindruckt mit hübschem Hitzeflimmern.



Husch, husch ins Gatter: Helft einem müden Hirten, die Yaks in den Pferch zu treiben, und eine weitere Energiezelle gehört Euch.

durch die ausladende Welt dirigiert, dient das rechte Pendant zum Drehen und Kippen der virtuellen Kamera. Dieses Feature ist besonders bei Sprungpassagen hilfreich: Müsst Ihr z.B. eine marode Hängebrücke überqueren, dann schaltet Ihr in die Seitenansicht – präzise Hüpfer über die Lücken sind so wesentlich einfacher auszuführen.

Der Spielablauf von "Jak and Daxter" erinnert stark an die N64-Highlights "Super Mario 64" und "Banjo-Kazooie": In den Unterabschnitten der gigantischen Welt müsst Ihr zahlreiche Aufgaben lösen, um die Objekte Eurer Begierde – Energiezellen – zu ergattern. Mal genügt das penible Auskundschaften des 3D-Terrains, mal das Öffnen schwer zu erreichender Kisten. Wesentlich öfter aber wollen komplexere Aufträge für verschiedene Personen erledigt werden: So bittet Euch z.B. der Bürgermeister, die Energieversorgung des Dorfes wiederherzustellen. Dazu aktiviert Ihr erst im einige Kilometer entfernten Dschungel eine Maschine, welche anschließend Lichtimpulse aussendet. Danach gilt es, die Energieblitze via riesigem Spiegel um einen Berg herum ins Dorf zu leiten. Habt Ihr alles korrekt erledigt, beginnt sich das Windrad im Ort zu drehen und eine weitere Energiezelle liegt beim Bürgermeister zur Abholung bereit. Nennt Ihr genügend Energiezellen Euer Eigen, erschließen sich Euch weitere Unterabschnitte: Mit 20 dieser pulsierenden Kugeln aktiviert Ihr das Schutzschild eines abenteuerlichen Fluggeräts, mit dem Ihr schließlich eine glühende Magma-Schlucht durchqueren könnt. Doch je weiter Jak und Daxter in die Welt vordringen, desto düsterer wird die Umgebung: Das Abenteuer führt Euch vom verträumten Südseestrand durch einen dichten Dschungel bis hin zu einem halb zerstörten Dorf. Und nach und nach müsst Ihr erkennen, dass Euer vermeintlicher Hoffnungsträger – der Gelehrte Gol Acheron – ein hinterlistiges Spiel treibt.

Faszinierende 3D-Optik

Neben der gelungenen, motivierenden Mischung aus Hüpfspiel und Action-Abenteuer beeindruckt "Jak and Daxter" vor allem durch die hervorragende Grafik. Eine phänomenale Weitsicht paart sich mit unzähligen Details zu einem packenden visuellen Erlebnis: Steht Ihr auf einem Hügel, dann könnt Ihr auf einer weit entfernten Insel sich drehende Windräder und herumfliegende Vögel erkennen. Ihr wollt Euch das mal aus der Nähe ansehen? Kein Problem: Schwingt Euch in ein Boot und schippert zu dem Eiland hinüber. Je näher Ihr kommt, desto mehr Einzelheiten schälen sich aus dem bläulichen Dunstschleier. Seid Ihr gelandet, erkennt Ihr wogende Grasbüschel und Fußabdrücke im feinen Sand. Komplettiert wird die faszinierende 3D-Optik durch den steten Tag-Nacht-Wechsel sowie das völlige Fehlen von Ladezeiten – permanentes Datenstreaming von DVD macht's möglich. Bei all der visuellen Pracht kann der Sound noch nicht so recht mithalten. Meist begleitet Euch auf Dauer nerviges, mit langweiligen Melodien unterlegtes Getrommel. Ob "Jak and Daxter" in den Hüpfspiel-Olymp vordringt, erfahrt Ihr bereits in der nächsten MAN!AC. *os*



Jak and Daxter: The Precursor Legacy

PS2

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	DEZEMBER

Jump'n'Run/Abenteuer-Mix mit abwechslungsreichen Aufgaben und grenzenlos scheinender 3D-Welt: Spielerische Vielfalt und optische Brillanz verschmelzen zu einem motivierenden virtuellen Erlebnis – unbedingt vormerken!



Die Ruhe vor dem Musiksturm: Vor dem eigentlichen Rap genießt Ihr ein Stück der bizarren Story – Überspringen oder Pausieren funktioniert hier nicht.



Nachdem Parappa das 'Romantic Karate' von Chop Chop Master Onion gelernt hat, trainiert er in dessen Dojo das neue Bonusspiel.

You gotta believe!

Das Höschen wollen wir dann doch nicht sehen: Im Zweispieler-Duell guckt Ihr unter den Rock der Elch-Dame.

Sonys skurriles Hip-Hop-Hündchen ist zurück: Ein weiteres Mal schmiedet Ihr mit "Parappa the Rapper" und seinen Freunden muntere Reime.

Musikspiel-Veteranen erinnern sich: Nicht mit einem Bemani-Titel debütierte das Genre, sondern 1996 mit Sonys "Parappa the Rapper". Hierzulande blieb dem Welpen trotz großer Werbekampagne und sogar TV-Spots der Erfolg versagt – fünf Jahre später wagt Sony dennoch einen erneuten Ausflug in die fröhliche Cartoon-Welt von Parappa und seinen Freunden.

Bereits in der Einleitung werdet Ihr mit der knallbunten Optik-Mischung aus Polygonhintergründen und zweidimensionalen Charakteren im "Paper Mario"-Stil, sowie der durchgeknallten Story vertraut gemacht: Parappa hat eine Jahresration Nudeln gewonnen, die ihm inzwischen zum Hals raushängt. Dummerweise kocht Freundin Sunny Funny ein Spaghetti-Dinner – prompt nimmt der Hundemusiker reißaus. An Euch liegt es nun, sein Ego durch gelungenes Rappen wieder aufzubauen und die Nudelmafia aus der Heimat zu verjagen.

Das ist nicht gut: Steht Ihr am Ende einer Runde auf 'Bad', droht Parappa der ganz große Karriereknick.

Wie gehabt tretet Ihr in jeder der acht Spielstufen mit einem anderen Sänger auf und müsst dessen Vorgaben nachahmen. Auf einem Balken seht Ihr die entsprechenden Tastensymbole, über die ein Parappa-Icon passend zur Musik scrollt. Drückt Ihr die Knöpfe zeitgenau, intoniert der Welpe seinen Sprechgesang. Vergreift Ihr Euch zu oft im Ton, werdet Ihr prompt mit einem 'Game Over' bestraft. Trainingsrunden vor einem Level sowie ein Bonusspiel sorgen für Abwechslung: In einem Dojo zertrümmert Ihr reaktionsschnell Backsteine und Schallplatten. Große Innovations- und Technikpreise wird "Parappa the Rapper 2" sicherlich nicht einfahren, aber Fans skurriler Software freuen sich trotzdem auf die Veröffentlichung im Dezember. *us*



PARAPPA THE RAPPER 2



GENRE	MUSIKSPIEL
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	DEZEMBER 2001

Parappa rappt wieder: NanaOn-sha schließen mit ihrem neuen Werk nahtlos an dem skurrilen Vorgänger an: Das einsteigerfreundliche Spielprinzip und die bunte Optik machen den Hip-Hop-Hund zum Party-Tipp.

Kuriose Kunst

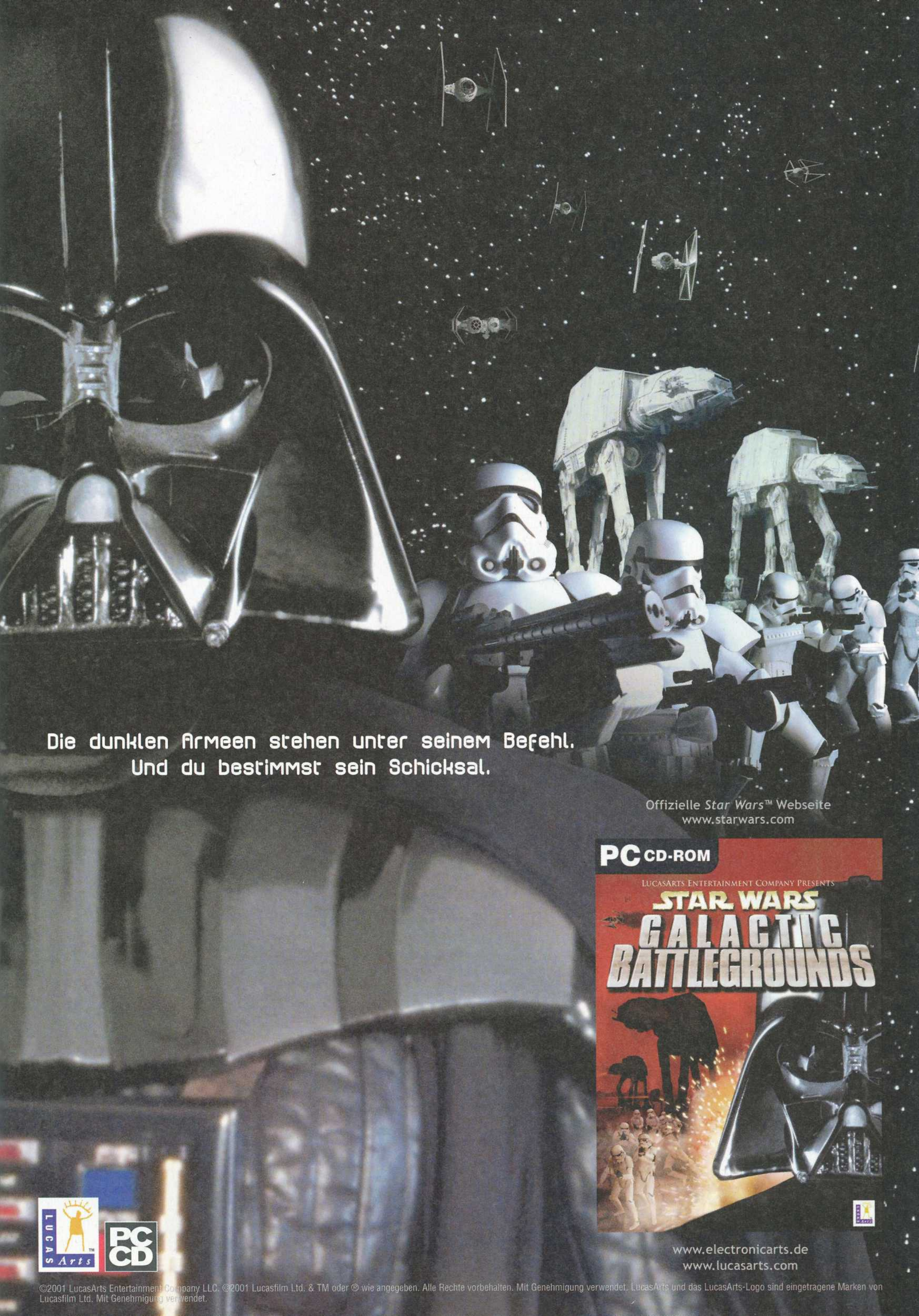
Das rund um den Entwickler Masaya Matsuura formierte Team von NanaOn-sha hat sich seit jeher auf skurrile Musikspiele für Sony-Konsolen konzentriert. Vor "Parappa the Rapper 2" werkelten sie an den folgenden drei Titeln:

PARAPPA THE RAPPER (1996): Das Original und zugleich der Pionier des Genres – der ungewöhnliche Grafikstil feierte hier ebenso seine Premiere wie das auf Taktgefühl und Reaktionsvermögen basierende, einfache Spielprinzip, das auch auf PS2 angewendet wird.

UM JAMMER LAMMY (1999): Hier tretet Ihr als Gitarre-spielende Bandleaderin der Gruppe 'Milk Can' an. Entsprechend wird nicht mehr gesungen bzw. gerappt, sondern Ihr haut kräftig in die Saiten. Grafisch orientierte sich Lammy am Vorgänger, gute Musiker bekamen zudem einen feinen Bonus spendiert: Habt Ihr die Story erfolgreich beendet, wird Parappa als spielbarer Charakter freigeschaltet.



VIB-RIBBON (2000): Das skurrilste Spiel von NanaOn-sha geht in eine ganz andere Richtung – minimalistische Vektorgrafik in Schwarz/Weiß genügt für diesen witzigen Reaktionstest. Da Ihr auch eigene Musik-CDs einlegen könnt, wird der Hinderniskurs für den linierten Hasen Vibri basierend auf dem jeweiligen Song jedesmal neu berechnet: Schier endlos viele Variationen sind hiermit möglich.


Die dunklen Armeen stehen unter seinem Befehl.
Und du bestimmst sein Schicksal.
Offizielle Star Wars™ Webseite
www.starwars.com
PC CD-ROM
LucasArts Entertainment Company Presents
STAR WARS
GALACTIC
BATTLEGROUNDS
www.electronicarts.de
www.lucasarts.com
LucasArts
PC CD
©2001 LucasArts Entertainment Company LLC. ©2001 Lucasfilm Ltd. & TM oder ® wie angegeben. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. LucasArts und das LucasArts-Logo sind eingetragene Marken von Lucasfilm Ltd. Mit Genehmigung verwendet.



Die Softwarezukunft des Gamecube

Das Startlineup des Spielewürfels ist mit drei Titeln nicht gerade üppig ausgefallen – was erwartet Nintendo-Fans bis Ende nächsten Jahres?

Keine Frage: Das Spiele-Trio ("Luigi Mansion", "Waverace: Blue Storm" und "Super Monkey Ball", siehe MAN!AC 11/2001) zum Launch des Gamecube überzeugt mit durchweg hoher Qualität, doch drei Titel muten gegen das stetig wachsende und immer besser werdende PS2-Portfolio ziemlich mickrig an – neue Software muss her!
Bis Ende des Jahres sollen sowohl in Japan als auch in den USA knapp 20 Gamecube-Spiele in den Läden stehen, für den Deutschland-Start im Frühjahr 2002 rechnen wir mit etwa einem Dutzend Titel. Damit Ihr einen Überblick bekommt, was bis Ende nächsten Jahres in puncto Software ansteht, haben wir für Euch mal in den Veröffentlichungslisten der Hersteller nach NGC-Spielen gestöbert. Zehn Gamecube-exklusive Produkte stellen wir Euch im Folgenden näher vor, alle weiteren Ankündigungen findet Ihr mit einer kurzen Erläuterung in der abschließenden Tabelle. *os*

ZEHN EXKLUSIVE GRÜNDE FÜR DEN GAMECUBE



D-RELEASE: 2. QUARTAL 2002

Donkey Kong Racing

Nach dem exzellenten N64-Kartrenner "Diddy Kong Racing" gibt die berühmte Kong-Familie nun auf dem Rücken diverser Tiere Gas. Nehmt u.a. als Donkey Kong, Diddy Kong oder Tiny Kong Platz auf einem pfeilschnellen Strauß, einem ungestümen Nashorn oder einem brachialen Elefanten. Auf den Strecken herumliegende Früchte spornen Euren Reituntersatz zu Höchstleistungen an.

IN ARBEIT FÜR DEN

TITEL	HERSTELLER	GENRE	ANMERKUNG
1080° Snowboarding 2	Nintendo	Sportspiel	Nachfolger des exzellenten N64-Snowboard-Spektakels
18 Wheeler	Acclaim	Rennspiel	Umsetzung des Dreamcast-Trucker-Rennens
All-Star Baseball 2002	Acclaim	Sportspiel	Baseball-Simulation mit über 700 Originalspielern
Animal Forest Plus	Nintendo	Lebenssimulation	Umsetzung des N64-Moduls mit höherer Auflösung und einigen Extras
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	Action	Ambitioniertes Superhelden-Projekt mit einer Story aus den DC-Comic-Studios
Batman: Vengeance	Ubi Soft	Action-Adventure	Third-Person-Abenteuer mit Flug- und Rennspiel-Einlagen
Bomberman Generation	Hudson	Geschicklichkeit	Bombenlegen in 3D und hipper Cel-Shading-Optik
Crazy Taxi	Acclaim	Rennspiel	Umsetzung des Dreamcast-Renners von 2000
Crazy Taxi 2	Sega	Rennspiel	Umsetzung des spaßigen Dreamcast- und PS2-Racers
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	Beat'em-Up	Stylischer Kampfsport basierend auf der Oscar-prämierten Filmvorlage
Dark Summit	THQ	Sportspiel	Konkurrenz für "1080°" und "SSX Tricky": Snowboard-Spiel mit Hintergrund-Story
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	Sportspiel	Portierung der ordentlichen PS2-BMX-Stuntshow
Defender	Midway	Action	3D-Neuauflage des Shoot'em-Up-Klassikers aus den 80ern
Derby Owners Club	Sega	Simulation	Zucht, Training, Wettkampf: Pferderennen mit Online-Funktion
Die Hard	Vivendi Universal	Ego-Shooter	Harte Baller-Action mit John McClane alias Bruce Willis
Disney's Mickey (Arbeitstitel)	Nintendo/Capcom	Jump'n'Run	Knuddeliger 3D-Hüpfer mit der berümtesten Maus der Welt
Dobutso Bancho	Nintendo	Simulation	Ehemals geplant fürs 64DD, kommt die optisch gewöhnungsbedürftige Evolutionssim jetzt auf Gamecube
Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Jump'n'Run	Umsetzung des "Crash Bandicoot"-inspirierten Hüpfers
Donkey Kong Racing	Rare/Nintendo	Rennspiel	Siehe Seite 28
Doshin the Giant	Nintendo	Simulation	Gelber Riese: Nachfolger der abgedrehten 64DD-Simulation
ESPN International Winter Sports 2002	Konami	Sportspiel	Passend zu den Olympischen Winterspielen in Salt Lake erscheint der virtuelle Medaillenkampf
Eternal Darkness	Nintendo	Action-Adventure	Blutige Reise durch mehrere Zeitepochen
Evolution Worlds	Ubi Soft	Rollenspiel	Nachfolger der durchwachsenen Dreamcast-RPGs
FIFA 2002	EA	Sportspiel	Umsetzung des hervorragenden PS2-Originals
Fireblade	Midway	Action	Kampfhubschrauber-Ballerei mit vielfältigen Waffensystemen
Freaky Flyers	Midway	Rennspiel	Cartoon-Flugrennen mit Abenteuereinschlag und offenem Gelände
Galleon: Islands of Mystery	Virgin/Interplay	Action-Adventure	3D-Abenteuer der "Tomb Raider"-Macher im Seefahrer-Ambiente
Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt.	Midway	Sportspiel	Radel/Stunt-Action mit bekannten Zweirad-Experten
ISS 2002	Konami	Sportspiel	Konamis Polygon-Kicker wollen auch auf dem NGC an die Spitze



D-RELEASE: 3. QUARTAL 2002

Kameo: Elements of Power

Auf der Suche nach den sechs Kindern der Elemente streift das spitzohrige Mädel Kameo über einen mit über 60 verschiedenen Monsterarten übersäten Planeten. Glücklicherweise kann die Amazone vielen Biestern ihren Willen aufzwingen und sie zu treuen Kampfgefährten ummodeln. Zu Beginn klappt dies nur mit jungen Wesen, habt Ihr mehr Erfahrung in Umgang und Aufzucht der Monster, wagt sich Kameo auch an ausgewachsene Exemplare. Werdet Ihr zum Kampf aufgefordert, dürft Ihr den gezähmten Biestern die Arbeit überlassen.

Legend of Zelda



D-RELEASE: 2003

"Zelda"-Schöpfer Shigeru Miyamoto versetzte mit der Präsentation dieses neuen Gamecube-Titels auf der diesjährigen Spaceworld die Zockerwelt in ungläubiges Staunen: Held Link turnte als Cel-Shading-Comic-Figur durch kunterbunte Zeichentrick-Welten und balgte sich mit hervorragend animierten Wildschweinen. Die Meinungen zu diesem krassen Stilwechsel gingen weit auseinander: Einige waren von dem Comic-Ambiente angetan, andere schreckte der 'Kiddie-Look' ab. Mittlerweile kursieren Gerüchte über eine Änderung des Grafikstils.

Mario Sunshine



D-RELEASE: 2003

Zum ersten Mal in der Nintendo-Geschichte erscheint ein "Mario"-Titel nicht zum Start einer neuen Konsole – "Mario Sunshine" wird in Japan erst im Sommer nächsten Jahres veröffentlicht. Über Story und Spielablauf ist noch nichts bekannt, auf der Spaceworld wurde lediglich ein kurzes Video gezeigt. Darin sieht man den Klempner typische Moves wie den Dreifachsprung zwischen Hauswänden ausführen, auf seinem Rücken trägt er zudem einen seltsamen Apparat, der wahrscheinlich ein spielbestimmendes Element darstellt.

Metroid Prime

N64-Besitzer hofften leider vergeblich auf einen Nachfolger des brillanten SNES-Abenteuers "Super Metroid". Auf dem Spielewürfel erlebt die Serie nun eine Wiedergeburt in 3D. Die meiste Zeit steuert Ihr die Heldin Samus aus der Ego-Perspektive durch düstere Echtzeit-Areale. In einigen Situationen wechselt die Ansicht und Ihr blickt der Spielfigur über die Schultern. Details über Hintergrundstory, Schauplätze und Spielablauf liegen noch im Dunkeln. Fakt ist nur, dass Shigeru Miyamoto die Retro-Studios-Entwicklung überwacht.



D-RELEASE: 4. QUARTAL 2002

Pikmin

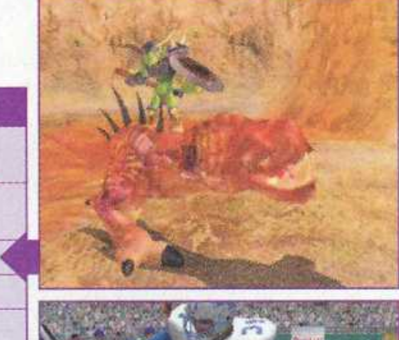


D-RELEASE: 1. QUARTAL 2002

"Mario"-Vater Shigeru Miyamoto ist immer für innovative Überraschungen zu haben: Mit "Pikmin" wagt sich der Design-Guru ins Echtzeit-Strategie-Lager vor – jedoch ohne auf intuitive und unkomplizierte Bedienung zu verzichten. Als gestrandeter Raum-

GAMECUBE

TITEL	HERSTELLER	GENRE	ANMERKUNG
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	Sportspiel	Mit dem zehnfachen Supercrosschampion durch die Pampa und die Halle
Jimmy Neutron Boy Genius	THQ	Action-Adventure	3D-Abenteuer basierend auf dem digitalen Nickelodeon-Animationsfilm
Kameo: Elements of Power	Rare/Nintendo	Action-Adventure	Siehe Seite 29
Kirby Tilt'n'Tumble	Nintendo	Geschicklichkeit	Innovativer Geschicklichkeitstest mit GBA/Gamecube-Link
Largo Winch	Ubi Soft	Action	Agenten-Abenteuer mit dem bekannten Comic-Helden in der Hauptrolle
Legend of Zelda (Arbeitstitel)	Nintendo	Action-Adventure	Siehe Seite 29
Legends of Wrestling	Acclaim	Sportspiel	Steigt mit den besten Wrestling-Kämpfern aller Zeiten in den Ring
Madden NFL 2002	EA	Sportspiel	Football für Profis: dank NFL-Lizenz mit originalen Spielern, Teams und Stadien
Mario Kart (Arbeitstitel)	Nintendo	Rennspiel	Nach dem brillanten GBA-"Mario Kart" in 2D warten wir gespannt aufs Polygon-Update
Mario Sunshine	Nintendo	Jump'n'Run	Siehe Seite 29
Metroid Prime	Nintendo	Action-Adventure	Siehe Seite 29
Monsters, Inc.	THQ	Action-Adventure	3D-Abenteuer mit knuddeligen Plüschmonstern, basierend auf dem Pixar-Kinofilm
Mortal Kombat Gamecube (Arbeitstitel)	Midway	Beat'em-Up	Fortsetzung des indizierten Prüglers
MX 2003 feat. Ricky Carmichael	THQ	Rennspiel	Fortsetzung der "MX"-Serie: Stunts und Rennen im Offroad-Gelände
NBA 2K2	Sega	Sportspiel	Nachfolger des brillanten Dreamcast-Basketball-Titels
NBA Ballers	Midway	Sportspiel	One-on-One-Basketball mit offizieller NBA-Lizenz
NBA Courtside 2002	Nintendo	Sportspiel	Basketball-Simulation mit umfangreichem Saison-Modus
NBA Street	EA	Sportspiel	Umsetzung des exzellenten Street-Basketball-Titels
NFL Blitz 2002	Midway	Sportspiel	Actionlastiges Football mit effektvollen Special-FX
NFL Quarterback Club 2002	Acclaim	Sportspiel	Umfangreiche Football-Simulation mit allen 31 NFL-Teams und -Stadien
NHL Hitz 20-02	Midway	Sportspiel	Umsetzung des rasanten Spaß-Eishockeys
Perfect Dark 2 (Arbeitstitel)	Rare/Nintendo	Ego-Shooter	Nachfolger des ausgeklügelten SciFi-Shooters – die künftige Baller-Referenz?
Phantasy Star Online Ver. 2	Sega	Rollenspiel	Portierung des Dreamcast-Online-RPGs mit zusätzlichem Vierspieler-Modus
Pikmin	Nintendo	Strategiespiel	Siehe Seite 29
Pokémon (Arbeitstitel)	Nintendo	Strategiespiel	War ja klar: Die Taschenmonster werden auch den Gamecube im Nu erobern









fahrer müsst Ihr mit Hilfe der verschiedenfarbenen Pikmin (Pflanzenwesen) Euer kaputtes Weltraumvehikel wieder flott machen. Dazu gilt es, die Pikmin zu vermehren, und mit diversen Pfeifkommandos für Eure Zwecke einzusetzen. Allerdings hindern Euch zahlreiche tierische Feinde und landschaftliche Widrigkeiten am Fortkommen.

Resident Evil



D-RELEASE: 4. QUARTAL 2002

Die "Resident Evil"-Serie erscheint fortan exklusiv für Nintendos Gamecube – diese Nachricht schlug wohl nicht nur bei uns ein wie eine Bombe. Eine überarbeitete und mit neuen Szenarien sowie Kameraperspektiven angereicherte Version des ersten Teils markiert im März nächsten Jahres in Japan das Debüt, "RE: Zero", "RE 2", "RE 3: Nemesis", "RE Code: Veronica" und "RE 4" werden folgen. Fans der blutigen Zombie-Abenteuer kommen somit nicht um den Kauf des Nintendo-Spielewürfels umhin.

Rune

Ein ungewöhnliches Rollenspiel ist bei From Software, den Entwicklern des Mech-Spektakels "Armored Core 2" (PS2), in der Mache. Wie aus dem Nichts tauchte auf der Spaceworld eine spielbare Version des düsteren RPGs auf. Das Abenteuer dreht sich um magische Karten, die die einzige Rettung vor einem Unheil bringenden Nebel darstellen. In der Rolle von Katia Gerber streift Ihr durch eine 3D-Welt; trefft Ihr auf Gegner, so wechselt das Geschehen in eine Kampfarena, in der Ihr mit gesammelten Karten mächtige Zauberformeln beschwört.



D-RELEASE: NICHT BEKANNT

Star Wars: Rogue Leader

Für offene Münder und klingelnde Kassen wird Factor 5s neuester "Star Wars"-Titel beim US-Start des Gamecube sorgen: In mehr als einem Dutzend Missionen dürft Ihr als Luke Skywalker dem fiesen Imperium ordentlich einheizen. Neue Maßstäbe setzt dabei die Inszenierung der Weltraumschlacht: Auf den ersten Blick könnte man die Szenen mit über den Todesstern flitzenden X-Wing und Tie-Fightern für Filmausschnitte halten – so beeindruckend sieht die 3D-Optik des Spiels aus. Kinoreifen Sound verspricht zudem die Unterstützung der analogen Surround-Norm 'Dolby Prologic 2'.



D-RELEASE: 1. QUARTAL 2002

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet



D-RELEASE: 2. QUARTAL 2002

Optisch nicht minder beeindruckend als "Star Wars: Rogue Leader" ist Rares Fantasy-Abenteuer rund um Nintendos Weltraum-Fuchs. Die bisher spielbaren Abschnitte stellen eine Mixtur aus Action-Adventure und SciFi-Shooter dar: In einem Level erkundet Ihr eine detaillierte Dschungellandschaft, die von zahlreichen üblen Gesellen bevölkert ist. Auf Knopfdruck verwandelt sich Fox McCloud in die Gestalt eines Feindes und spaziert unbemerkt an Wächtern vorbei. Steigt Ihr in Euer Raumschiff, geht's ab ins All zu effektvollen Gefechten.

TITEL	HERSTELLER	GENRE	ANMERKUNG
Rally Simulation	Ubi Soft	Rennspiel	Außer dem Titel gibt's noch keine Details zum Offroad-Raser
Rave: The Groove Adventure	Konami	Action	3D-Action basierend auf dem gleichnamigen Comic
Rayman M	Ubi Soft	Jump'n'Run	Multiplayer-Action mit den Helden aus dem "Rayman"-Universum
Redcard Soccer	Midway	Sportspiel	Action-Fußball mit über zwei Dutzend Nationalmannschaften
Resident Evil	Capcom	Action-Adventure	Siehe Seite 30
Resident Evil 2	Capcom	Action-Adventure	Umsetzung des indizierten Titels
Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	Action-Adventure	Umsetzung des PSone/Dreamcast-Gemetzels
Resident Evil 4	Capcom	Action-Adventure	Ehemals als PS2-exklusive Zombiehatz geplant
Resident Evil Code: Veronica	Capcom	Action-Adventure	Umsetzung des PS2/Dreamcast-Schockers
Resident Evil Zero	Capcom	Action-Adventure	Wie alles begann: exklusive Zombie-Schlacht auf dem Gamecube
Ridge Racer Next (Arbeitstitel)	Namco	Rennspiel	Highspeed-Raserei mit Geschwindigkeitsrausch-Garantie
Rocket Power	THQ	Action	Auf Nickelodeon ein Hit, auf der Nintendo-Konsole auch?
Rogue Spear (Arbeitstitel)	Ubi Soft	Ego-Shooter	Taktische Militärsimulation mit vielfältigen Missionen
Rugrats (Arbeitstitel)	THQ	Party-Spiel	Kinder-Spaß zum zehnjährigen Jubiläum der Windelträger
Rune	From Software	Rollenspiel	Siehe Seite 30
Scooby-Doo (Arbeitstitel)	THQ	Action-Adventure	Hoffentlich besser als die Vorgänger: Rätselknacken im Spukhaus
Sonic Adventure 2	Sega	Jump'n'Run	Umsetzung des Dreamcast-Spektakels mit GBA/Gamecube-Link
Soul Calibur 2	Namco	Beat'em-Up	Fortsetzung des Effekt-gespickten Polygon-Prüglers
Spiderman: The Movie	Activision	Action	Superhelden-Abenteuer basierend auf dem kommenden Kinofilm
SSX Tricky	EA	Sportspiel	Aufgebohrtes Sequel des erfolgreichen Snowboard-Titels
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet	Rare/Nintendo	Action-Adventure	Siehe Seite 30
Star Wars: Rogue Leader	LucasArts	Action	Siehe Seite 30
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Beat'em-Up	Blitzschnelles Cartoon-Gekloppe mit zahlreichen Nintendo-Charakteren
Tarzan Freeride	Ubi Soft	Jump'n'Run	Witziger Mix aus Urwald-Extremsport und Hüpfspiel
Tetris Worlds	THQ	Denkspiel	Neuauflage des Kultspiels mit zahlreichen Abwandlungen des klassischen Knobelprinzips
The Simpsons: Road Rage	EA	Rennspiel	Umsetzung des spaßigen PS2-"Crazy Taxi"-Clones
Thornado	nicht bekannt	Action	Futuristisches Baller-Epos von "Star Wars: Rogue Leader"-Entwickler Factor 5
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Sportspiel	Skateboarden in Perfektion mit detaillierter Polygon-Optik
Turok Evolution	Acclaim	Ego-Shooter	Fortsetzung der prähistorischen N64-Dinojagd
Universal Studios	Kemco	Action/Strategie	Ungewöhnlicher Mix aus Zuchtsimulation und Mini-Spielen
Virtua Striker 3	Sega	Sportspiel	Exklusive Konvertierung der Sega-Arcade-Kickerei
Worms Blast	Ubi Soft	Strategie	Taktisches Würmer-Gemetzel mit unzähligen Waffen
XG3: Extreme Racing	Acclaim	Rennspiel	Umsetzung des PS2-Racers mit zusätzlichem Vierspieler-Modus


VIDEO & GAME
...wir wissen was Sie möchten...
An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste
Coole Preise
Importspiele Hier!
Rund um die Uhr einkaufen im Onlineshop www.videogame.de
Sofortiger Zugriff auf alle FSK 18 Titel. * mit PA Check
ZENTRALE
VERSAND / GROSSHANDEL
Berliner Allee 106
13088 Berlin
Tel. 030-962777-0
MediaTOTAL
in Witten
Breddestraße 38
58452 Witten
WEBSHOP
http://
www.videogame.de
Video & Game
Berliner Allee 106
13088 Berlin
Verkauf / Verleih
Reparaturservice
Für fast alle Konsolentypen
Unsere GAMESHOP's
e-mail: info@videogamel.de
http://www.videogame.de
Coming Soon
Age of Empire 2 Dt 109
Win Back Covert Assault Dt 109
Baldurs Gate Dt 109
Commandos Dt 109
Crazy Taxi Dt 109
Crash Bandicoot Zorn ... Dt 99
Conflict Zone Dt 109
Dank Angel Dt 109
Dark Cloud Dt 109
Duke Nukem D Day Dt 109
Extermination Dt 109
Extreme G 3 Dt 99
F1 2001 Dt 89
FIFA Soccer 2002 Dt 109
Gran Turismo 3 Dt 109
Silent Hill 2 Dt 109
Half Life PV 109
Heroes of Might & Magic Dt 109
Hidden Invasion Dt 109
James Bond 007 im Kreuzf... Dt 109
Klonoa 2 Dt 109
Soul Reaver 2 Dt 109
Metal Gear Solid 2 Dt 109
NBA Live 2002 Dt 109
NHL Hockey 2002 Dt 109
Paris Dakar Rally Dt 99
Project Eden Dt 109
Portal Runner Dt 109
Devil MayCry Dt 109
WWF Smackdown! Just Dt 109
Dt 109
Time Crisis 2 Dt 109
Heavy Metal Geo Dt 89
Evil Twin Dt 39
Sonic 2 Dt 89
Heat Hunter Dt 85
Crazy Taxi 2 Dt 85
Ecco the Dolphin Dt 69
Grand Theft Auto 2 Dt 49
Hidden & Dangerous Dt 49
Le Mans 24 Dt 89
90 Minutes Dt 89
MSR Dt 59
Dreamcastspezialversand
Fast jedes Spiel ab Lager verfügbar
Großes Zubehörangebot
Dreamcast
Dt 59
Outtrigger Dt 79
Dt 59
Resident Evil 3 Dt 69
Spiderman Dt 99
Starlancer Dt 59
Unreal TE Dt 89
Heavy Metal Geomatrix US 139
World Series 2k2 US 139
Alien Front + Micro US 119
Playstation
Breath of Fire 4 Dt 49
Dragon Ball GT Dt 89
Dragon Ball Ultimate 22 Dt 89
Resident Evil 3 Dt 69
Resident Evil Survivor Dt 69
Digimon World Dt 89
Track n Field 2 Dt 39
The Italien Job Dt 89
Spiderman 2 Dt 89
Duke Nukem Lad of Babe Dt 29
Viele Spiele schon ab 14,90 DM
Terminator 2 limited Box Dt 49
From Dusk Till Down Dt 55
Con Air Dt 55
Sex oder Stirb Dt 49
Scarface Dt 49
Diverse DVD18 mit Altersnachweis
Red Faction Dt 79
Commandos 2 Dt 89
Command Conquer Yuri Dt 45
FIFA Soccer 2002 Dt 89
Anarchy Online Dt 69
Myst 3 Exile Dt 89
Play the Games 4 Dt 69
NHL Hockey 2002 Dt 89
Ultima 9 Dt 35
World War 3 Dt 79
Tony Hawks Skateboard 2 Dt 119
Conquers Bad Fur Day Dt 119
Poke Mon Stadium 2 Dt 139
MRC Racing Dt 49
Perfect Dark PV 129
Viele weitere Spiele schon ab 19,90
Mario Kart GBA Dt 85
Pitfall GBA Dt 89
Eartworm Jim GBA Dt 89
Rayman GBA Dt 99
Tony Hawks GBA Dt 89
Spiderman GBA Dt 89
Mario GBA Dt 85
Die Welt ist nicht genug GBA Dt 89
X Men GBA Dt 89
Colin Mc Rea Rally GBA Dt 89
MX 2002 Motocross GBA Dt 89
NEUHEITEN / SONDERPOSTEN ERFRAGEN
Aika Special Trial 1-4 Dt 79
Akira Dt 49
Blue Submarine Dt 79
Bubblegum Crisis Dt 59
Devil Hunter Yohko Dt 59
Dragon Ball Z diverse DVD's PV 79
Ghost in the Shell-Demnächst New
Gun Smith Cats Perfect Coll. Dt 59
Soundtrack
Final Fantasy 7 - Soundtrack 109
Final Fantasy 8 - Soundtrack 109
Final Fantasy 9 - Soundtrack 109
Final Fantasy 10 - Soundtrack 109
Chrono Cross - Soundtrack 89
Silent Hill - Soundtrack 19
Shen Mue - Soundtrack 89
Legend of Dragon - Soundtrack 89
Resident Evil 3 - Soundtrack 49
Zelda - Soundtrack auf Anfrage
Macross Complete Collection Dt 79
M.D. Geist Perfect Collection Dt 59
Okami diverse DVD's je 59
Perfect Blue Dt 59
Record of Lodos War Col. 1-2 je 59
Streetfighter Alpha The Movie PV 59
Tekken Dt 49
Viele weitere auch VHS Filme erfragen
Playstation
Dreamcast
Nintendo 64
Saturn
Neo Geo Pocket
Game Boy
PC CD ROM
DVD
ANIME
Soundtracks
Actionfiguren
Merchandise
Lösungsbücher
Umbauten
Service
BESTELLHOTLINE:
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
HÄNDLERHOTLINE 030-962777-0
030 - 96277777
Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Ware wird noch am selben Tag versand. (Lagerware) Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versand- kosten betragen 10.00 DM + N N Gebühr.
Postanschrift: VIDEO & GAME, 13088 Berlin Berliner Allee 106. PV - Pal, Dt - Deutsch
[Ladenpreise können abweichen!]
29.- DM
79.- DM
29.- DM
49.- DM
DINO CRISIS
29.- DM
19.- DM
59.- DM
29.- DM
39.- DM
39.- DM
39.- DM
39.- DM

Lizenz zum Töten?

007 ohne eindeutige Lizenz: Bond ist diesmal ohne Filmvorlage auf Action-Mission – aber dennoch in Topform!



Rasante Verfolgungsjagd durch Häuserschluchten: Unten rast Bond einem flüchtigen Lieferwagen hinterher. Oben übernimmt der Beifahrer, während sich Euer Agent im Drive-by-shooting übt.

***Thematische** Verwandtschaft zu den Rennspiel-Einlagen von "Agent im Kreuzfeuer" hat das "007 Racing" für die PSone: James Bond auf den Spuren von "Spy Hunter" und "Driver" – ebenfalls ohne direkten Filmbezug.*



Gib Gas und hab' kaum Spaß: "007 Racing" – das einzige moderne Bond-Spiel ohne Ego-Action.

Er ist charmant, smart, clever, schießwütig und wandlungsfähig: Kein anderer Action-Held der Filmgeschichte hatte schon so viele Gesichter und schaffte ähnlich souverän den Wechsel von einer Kinogänger-Generation in die nächste. Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore, Timothy Dalton, Pierce Brosnan – sie alle haben den britischen Top-Agenten verkörpert, aber erst einer durfte sein digitales Antlitz in diversen Konsolen-Versoftungen bewundern: Seit Rares indiziertem "Golden Eye" ist es der polygonale Pierce Brosnan, der auf Sony- und Nintendo-Hardware Ego-Shooter-Missionen nach Filmvorlage bestreitet – vorzugsweise mit großkalibrigen Argumenten und viel knapp texturierter Frauenhaut. Da macht auch EAs jüngstes Agenten-Abenteuer keine Ausnahme: 007 lässt ganze Schurkenarmeen in Pixel-Explosionen vergehen, jagt von der Luxus-Limousine bis zum Militär-Heli so ziemlich alles in die Luft, was ihm die Quere kommt – und hält Zwischensequenz-Zwiegespräche mit der holden Weiblichkeit bzw. ihren wogenden Polygon-Polstern. So weit also nichts Neues an der Schurkenbekämpfungs-Front. Neu dagegen, dass der charmante Killer diesmal ohne Filmvorlage unterwegs ist: Für "Agent im Kreuzfeuer" hat 007-Lizenzinhaber EA erstmals eigene Autoren bemüht – entsprechend ist es ausnahmsweise nicht Brosnans Gesicht, dass beim Flirten ein smartes Texturgrinsen aufsetzt, sondern eine Bond-Interpretation aus eigener Kreation. Mit dunklem Haar und markantem Gesicht spielt das Produkt aus der digitalen Retorte irgendwo zwischen Brosnan und Dalton: Ein echter 'Dutzend-Bond' also.

Angriff auf die Botschaft: Mischt die feindliche Agenten-Armee auf und pflückt Scharfschützen von den umliegenden Gebäuden.



Der Tod kommt auf leisen Sohlen – und von draußen! Also schnell durch's Fenster springen und den Schützen erledigen!

Bond-Girls

Von der verführerischen Ursula Andress alias Honey Rider bis zu Denise Richards und Lois-Lane-Darstellerin Terry Hatcher haben 23 Damen bislang das Bond-Girl gestellt: Manchmal als starke, unnahbare Power-Frau, aber meistens als schwaches, hilfebedürftiges Mündel – gerade mal clever genug für den Agentenbeischlaf. Erst einmal war der Spion seiner Majestät verheiratet – wenigstens kurzzeitig: Kurz vor Filmende wurde die Angetraute hinterrücks gemeuchelt.
Außerdem hat der Brite eine Schwäche für Exotik: Spröde Asiatinnen und russische Agentinnen sind Mr. Bond am liebsten – selbst ein markiges Duell mit tödlichem Ausgang ist nach dem Schäferstündchen nicht ausgeschlossen. Auch EAs nicht filmverwandten Spiel ist der Agent dem weiblichen Geschlecht zugetan: Vollbusige Mädels unter der Dusche bzw. hinter dem Wandschirm und jede Menge schöne Frauen in Bedrängnis. Wie gehabt muss die eine oder andere Schöne trotz starkem Agentenarm (zum Ausweinen, Beschützen und für andere Dinge gut) im Kugelhagel einen tragischen Sidekick-Tod sterben.







Ob muschelsuchende Blondine am "Dr. No"-Strand (Ursula Andress) oder virtuelles Pin-Up-Girl: Kein Bond ohne knackige Sidekicks.

Oh James!

Wo 007 unterwegs ist, bleibt kein Frauenherz heil, keine Schurkenbrust ungelocht – und kein Stein auf dem anderen. Wieder erlebt der Gentleman-Spion sein Abenteuer fast immer aus der Ego-Perspektive und wieder erledigt er die Fieslinge mit Pistole, MG oder Raketenwerfer gleich reihenweise. Trotzdem ist Euer Brite nicht zwangsläufig zu Fuß unterwegs: Außerhalb von Gangster-Stützpunkten und unterirdischem Korridorgewirr steigt der moderne Agent auch gerne in seinen vom MI6 hochgerüsteten Wagen und verfolgt die schurkischen Widersacher in einem actiongeladenen Rennspiel-Intermezzo. Die Waffen: Raketen bzw. Granaten, um die Ganoven aus ihren Karren zu bomben und ein Störstrahler, mit der Bond die Technik der feindlichen Vehikel lahmlegt. Bequemer wird's, wenn Euer Agent in weiblicher Begleitung unterwegs ist und sich die Partnerin hinters Steuer setzt: Dann



Schmutziges Geschäft: Bond bekämpft Doppelagenten und schleust sich mit hochtechnisiertem Spielzeug (Bilder rechts) in Computer-Systeme oder gegnerische Komplexe ein.

könnt Ihr Euch bequem aus dem Schiebedach lehnen und die Verfolger aus gewohnter Ego-Perspektive beschießen: Über Euch patrouillieren Helikopter, weiter hinten treten die Fieslinge das Gaspedal durch und beharken Bond mit allem, was das Arsenal hergibt. Aber kein Problem: 007 hat ein Großkaliber und reichlich Munition in petto – damit holt der smarte Schütze sogar die Hubschrauber vom Himmel.

Schießwütige Handlanger gibt's im Dutzend billiger: Wer's beim Eindringen in die Superschurken-Basis auf Feuergefechte anlegt, der schleicht nicht, sondern ballert direkt drauf los. Ergebnis: Großalarm.

R, bitte kommen!

Diesmal ist es nicht Running-Gag Q, der Euren Spion mit allerlei High-Tech-Spielzeug versorgt, stattdessen lauft Ihr regelmäßig seinem Kollegen R in die Arme: Der emotionslose Computer-Opa wartet an Häfen, Agenten-Treffpunkten und mitten in den Schurkenbasen nur darauf, Euer Alter Ego mit Gimmicks zu versorgen: Ein Mini-Laser zum Aufschweißen von Schlössern, diverse Tools zum Dechiffrieren von Codes, eine schicke Armbanduhr, mit der sich der Agent von Welt in die digitalen Geheimnisse seiner Gegner einschleust und, und, und... Die Goodie-Liste ist fast genauso lang wie die der unterschiedlichen Missionsspielarten.

So reichhaltig und detailverliebt die Szenerien, so verblüffend ist die Technik – und das bereits in unserer Preview-Version. Bond und Konsorten wirken nicht nur wie aus einem stilvollen Polygon-Guss, sie beeindrucken auch noch mit Details wie flexibler Texturhaut, knittrigen Kitteln und (im Falle von Bonds Gespielinnen) zauberhafter Mimik oder knackigen Polygon-Pos im verspiegelten Leder-Look. Bei so viel optischem Sex-Appeal gehen selbst kampferprobten Ego-Agenten die Augen über. *rb*







Made by Q: Hilfreiche Gimmicks wie der Handlaser werden von Q fabriziert und von seinem Kollegen R überreicht.



Bitte nachladen: Die allseits ungeliebte Nachschub-Verzögerung ist allen Kaliber gemein.



Für Waffen-Freaks: Ob mit Pistole, MG oder Schrotflinte – Hand und Wumme reißt es vom Rückschlag mächtig nach oben.

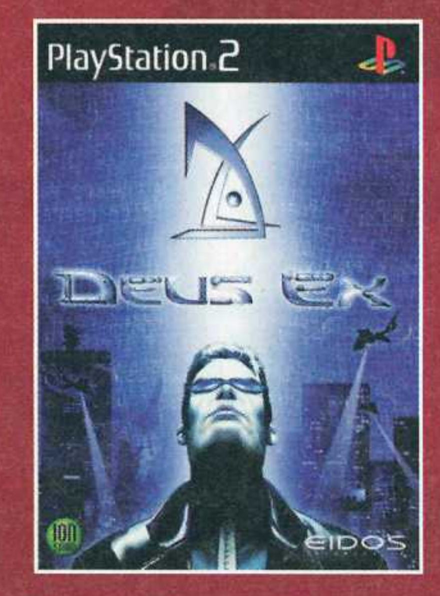
007-Agent im Kreuzfeuer



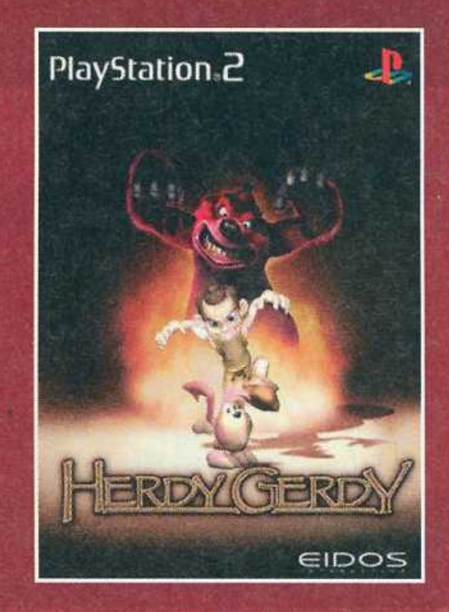
Effektgewaltiges und abwechslungsreiches Ego-Abenteuer mit interessanten Genre-Seitensprüngen: Bond ballert, knobelt, schleicht und fährt den Schurken davon. Heißer Anwärter auf den PS2-Action-Thron.

Vor 4,5 Millionen Jahren lernte der Mensch aufrecht zu gehen.

Du wirst nur noch spielen. Denn jetzt kommen sechs absolute Konsolen-Highlights von Eidos.



Deus Ex
Eine Verschwörung von globalem Ausmaß. Eine filmreife Handlung. Und du mittendrin.

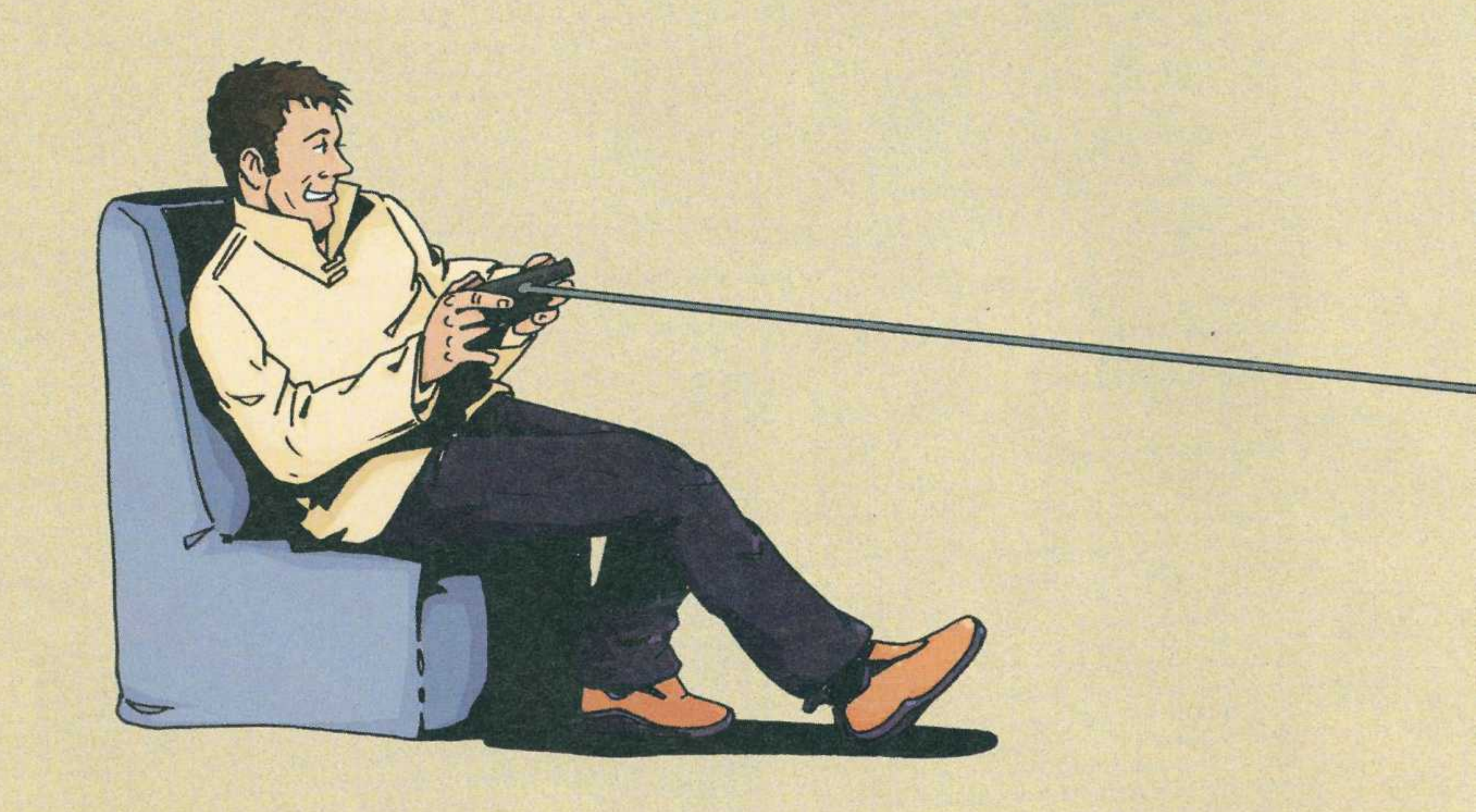


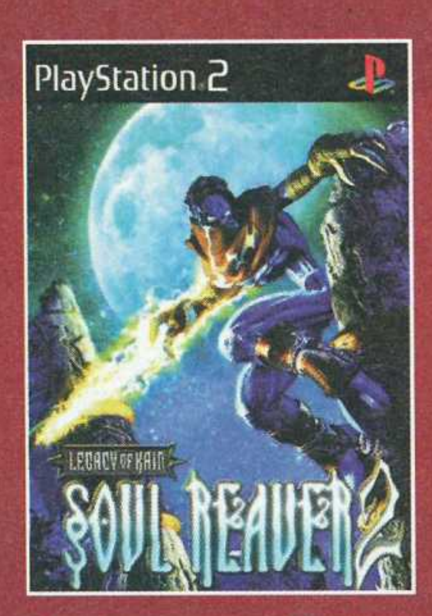
Herdy Gerdy
In einer zauberhaften Welt mit über 200 liebevollen Cartoon-Charakteren erlebst du phantastische Abenteuer!

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

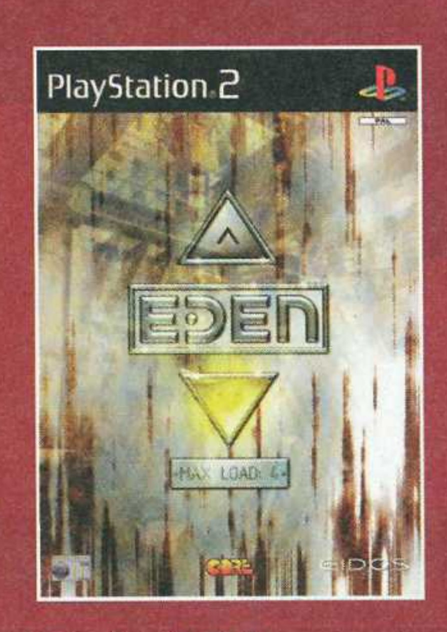
PlayStation 2

Um dann festzustellen, dass sitzen doch geiler ist.

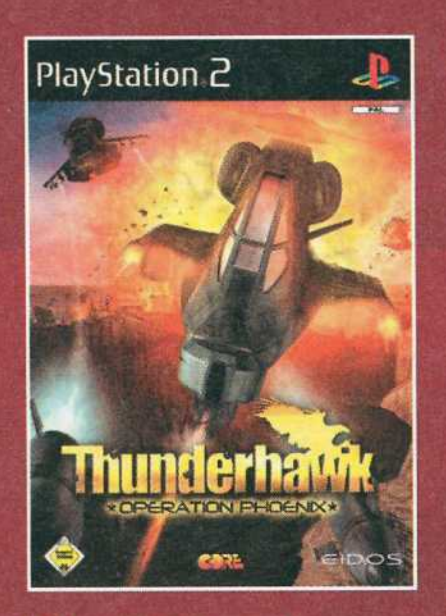




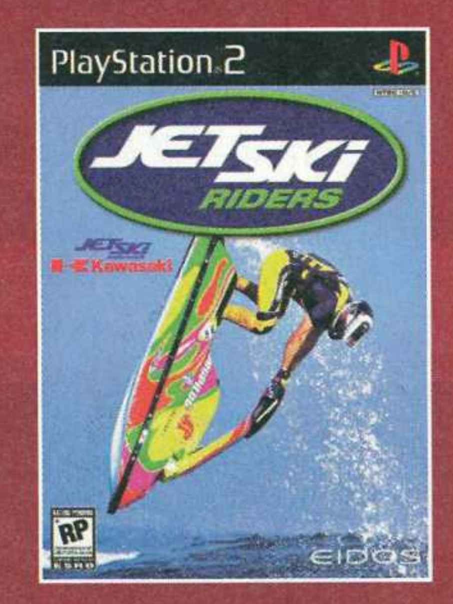
Soul Reaver 2
Endlich ein neues Kapitel der fesselnden Vampir-Thriller-Saga. Mit viel Action. Raziel is back!



Project Eden
Hier geht's um Teamwork: Führ eine Gruppe von vier Anti-Terror-Agenten durch die Hölle von Eden.



Thunderhawk
Der absolut ultimative Helicopter-Shooter, der rasante Action mit höchsten Simulationsansprüchen vereint.



Jetski Riders
Fahr Rennen oder spektakuläre Tricks auf den realistischsten Wellen, die es je gab.



Adé, 64 Bit

Nintendos Modulschlucker geht in Rente – MAN!AC wirft einen Rückblick auf vier Jahre N64.

Treue Big-N-Anhänger schwören auf konkurrenzlose Spielequalität und Exklusiventwicklungen, High-Tech-Fans und 'erwachsene' Zocker verspotten die schwarzgraue Konsole gerne als Nebelmaschine oder Kinderspielzeug. Keine Frage, an Nintendos 64-Bitter scheiden sich die Geister, wie an kaum einem anderen Videospielsystem zuvor. Die puren Verkausfzahlen für sich genommen, ist man versucht, den Spöttern recht zu geben: Während Marktführer Sony seit Konsoleneinführung bis Ende 2000 weltweit über 80 Millionen Exemplare der Playstation absetzen konnte, wanderten nach dem japanischen Systemstart 1996 'nur' etwa 30 Millionen N64s vom Verkaufsthresen in internationale Wohnzimmer. Eine Entwicklung die verwundert, war Nintendo doch sowohl mit NES, als auch mit dem 16-Bit-Nachfolger SNES unangefochtener Marktführer. Mittlerweile sind die Tage des N64 gezählt, der Thronfolger erschien just in Japan. Grund genug, die Historie der letzten Modulkonsole noch einmal zu beleuchten, nach Zukunftsaussichten zu forschen und Euch einen Überblick über die 25 besten Titel zu geben.

Das Transfer-Pak ermöglicht Datenaustausch zwischen N64 und Game Boy – etwa bei "Pokémon Stadium" und dem japanischen "Mario Golf".

Technik, die begeistert

Als Mitte der 90er das altehrwürdige Super Nintendo in den letzten Zügen lag, galt der Name Nintendo als Synonym für Videospielspaß in Reinkultur. Das 16-Bit-System hatte sich seit der Veröffentlichung anno 1990 allein in Japan mehr als 40 Millionen mal verkauft, der tragbare Game Boy avancierte gar zur erfolgreichsten Konsole aller Zeiten – rosige Vorzeichen also für Nintendos neues Gerät. Auch als Sega (Saturn) und Sony (Playstation) mit ihren CD-basierten High-Tech-Geräten in Fernost 1994 offiziell das 32-Bit-Zeitalter einläuteten, wähnte sich der Branchen-Veteran noch auf der Siegerseite. Lediglich die Bestätigung, dass man an einer überragenden 64-Bit-Hardware tüftele, gaben die Japaner um Firmenchef Hiroshi Yamauchi Ende des Jahres bekannt. In den folgenden Monaten

Geplatzter RPG-Traum: Die ersten Charakterstudien von Squares "Final Fantasy 7" sahen vielversprechend aus.

Den 4-Mbit-Zusatzspeicher wurde häufig für höhere Auflösung genutzt: "Turok 3" in Low- und High-Res (rechts).

Inhalt



Kolbenfresser: Angel Studios Auto-Schlacht „Buggie Boogie" wurde während der Entwicklung eingestampft.



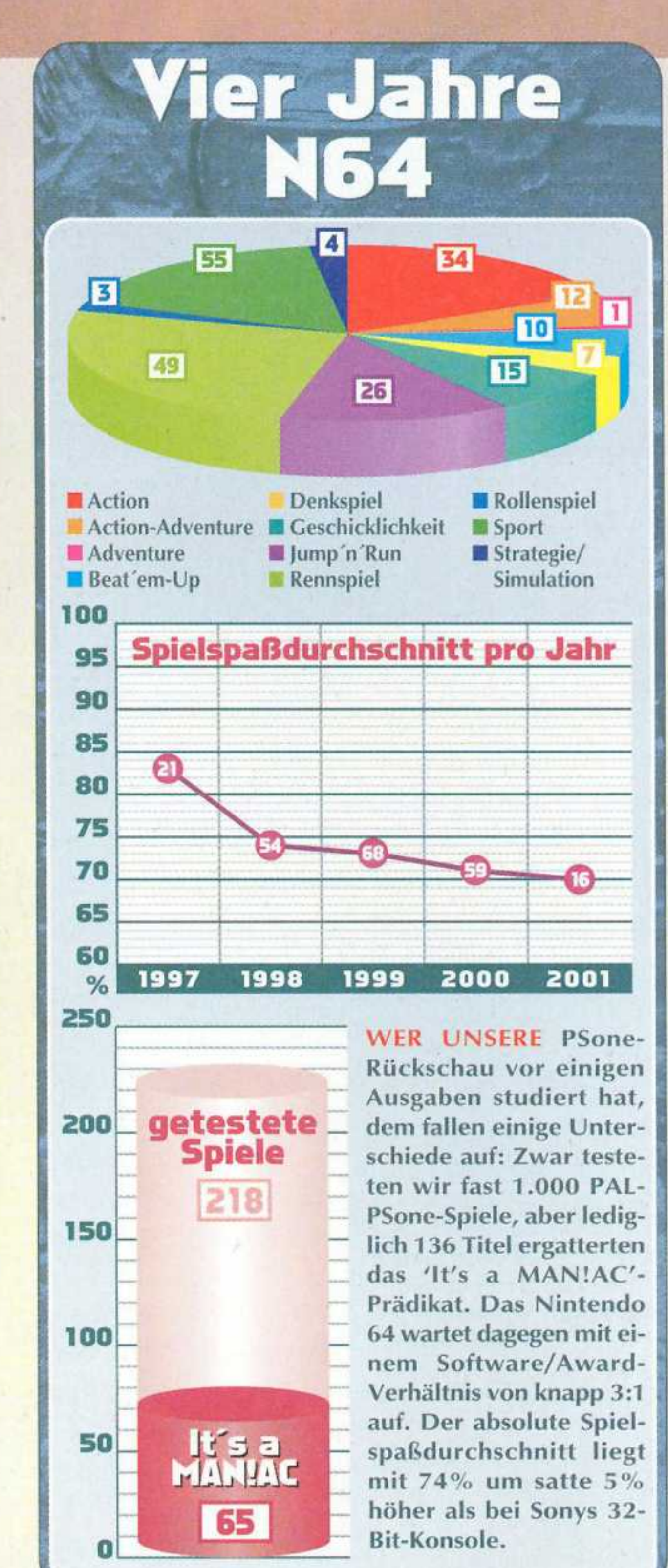


Keine 1:1-Umsetzung: Das N64-"Cruis'n USA" (links) konnte technisch nicht mit dem Arcade-Original mithalten.

nahmen die Arbeiten an dem gutgehüteten Geheimprojekt immer konkretere Formen an: Ultra 64 sollte die Wunderwaffe heißen, dank flottem Hauptprozessor – mit 93,75 MHz etwa dreimal so hoch getaktet wie Playstation (33,8 MHz) und Saturn (28,6 MHz) – und mächtigen vier MByte Rambus DRam der Konkurrenz weit überlegen. Typische 32-Bit-Krankheiten wie verspäteter Grafikaufbau, Riesenpixel oder verzerrte Texturen sollten dank Chip-integrierter Spezialfähigkeiten wie Mip-Mapping und Z-Buffering ebenfalls der Vergangenheit angehören. Rückständig gab man sich nur in puncto Software-Medium: Während die gesamte Zockerwelt (Playstation und Saturn waren mittlerweile auch in Europa und den USA erhältlich) in speicherintensiven Renderwelten schwelgte, setzte Nintendo weiterhin auf die traditionelle Modul-Technik. Schneller Datenzugriff ohne Ladezeiten, schlechte Kopierbarkeit und mangels CD-Rom-Laufwerk geringere Hardware-Kosten wurden als Gründe genannt. Lediglich einen wiederbeschreibaren Datenträger (als 64DD bekannt, siehe Kasten) für besonders speicherintensive Rollenspiele oder Action-Adventures kündigten die Japaner an.

Kinder- oder Killer-Konsole?

Kommt das Gespräch auf Nintendos 64-Bitter, fällt bei dessen Gegnern gern das Wort 'Kiddie-Konsole'. In weiten Bereichen trifft diese Behauptung sicherlich zu, denn Titel wie "Yoshi's Story", "Paper Mario" oder "Pokémon Stadium" stehen zwar für tadellosen Spielspaß, die zuckersüße Optik schreckt manch' erwachsenen Zocker jedoch von vornherein ab. Dass auf dem N64 allerdings auch ein ganz anderer Wind wehen kann, zeigt die für Konsolenverhältnisse große Menge an indizierten Titeln. "Golden Eye", "Duke Nukem 3D" und "Resident Evil 2" sind nur einige Beispiele aus der knapp ein Dutzend Titel umfassenden Indizierungsliste. Konsoleros über 18 Jahre mit einem Faible für Ego-Shooter kommen an dem Modulschlucker nicht vorbei. Aber auch frei erhältliche Spiele wie der Sci-Fi-Shooter "Perfect Dark", Rares rabenschwarzer Action/Jump'n'Run-Mix "Conker's Bad Fur Day" oder GTs Third-Person-Ballerei "Duke Nukem: Zero Hour" bieten 'erwachsenen Spielspaß' auf hohem Niveau.



WER UNSERE PSone-Rückschau vor einigen Ausgaben studiert hat, dem fallen einige Unterschiede auf: Zwar testeten wir fast 1.000 PAL-PSone-Spiele, aber lediglich 136 Titel ergatterten das 'It's a MAN!AC'-Prädikat. Das Nintendo 64 wartet dagegen mit einem Software/Award-Verhältnis von knapp 3:1 auf. Der absolute Spielspaßdurchschnitt liegt mit 74% um satte 5% höher als bei Sonys 32-Bit-Konsole.

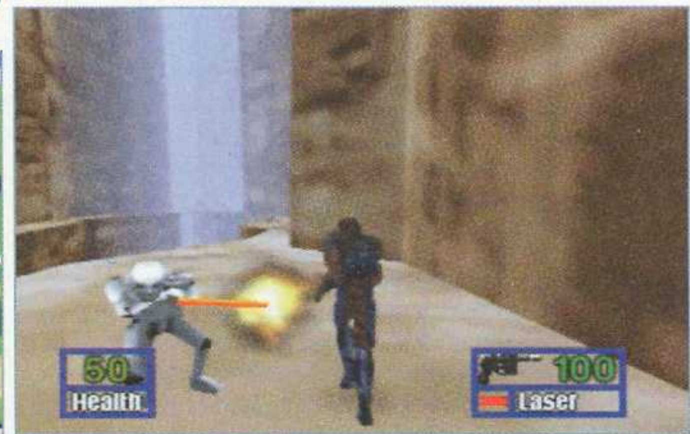
Die horrenden Kosten für die minimal 96 Mbit starken Speicher-Cartridges (Stichwort: Neo-Geo) würde die Massenproduktion in Millionenhöhe wieder ausgleichen. Die Spielehersteller zeigten sich begeistert: Vor allem westliche Entwickler (Acclaim, Rare, DMA Design oder Sierra), aber auch zahlreiche Nippon-Größen sagten ihre Unterstützung zu. Besonders Squares Ankündigung von "Final Fantasy 7" sorgte für Begeisterung.

Einen ersten Eindruck von der Leistungsfähigkeit des N64 konnte man sich schließlich in der Spielhalle machen: Die Transamerika-Raserei "Cruis'n USA" überzeugte mit nahezu fotorealistischen Bitmap-Strecken. Eine verlustfreie Heim-Portierung wurde angekündigt – angeblich sollten sich Arcade- und N64-Hardware gleichen...





Der N64-Einstand des rosa Pummels wurde lange vor dem Konsolen-Start präsentiert, die Cartoon-Kugelei "Kirby's Air-ride" (links) erschien jedoch nie. Stattdessen kam erst vor kurzem der Knuddel-Hüpfer "Kirby 64: The Crystal Shards".



Hochkarätige "Star Wars"-Adaptionen gab's reichlich auf dem N64 (im Bild: "Shadow of the Empire").

Der feine Unterschied

FORDERT MAN NINTENDO-VERANTWORTLICHE AUF, ihr Unternehmen von Konkurrenz-Konzernen abzugrenzen, fällt immer wieder die Floskel "The Nintendo Difference". Gemeint ist damit eine spezielle Firmenphilosophie, die ein Höchstmaß an Videospielspaß garantieren soll – beruhend auf Grundpfeilern wie Innovation (Nintendo-Spiele sollen sich von einer Generation zur nächsten inhaltlich und technisch nicht wiederholen), exklusiven Charakteren (Link, Mario, Pokémon & Co. begeben sich nur auf Nintendo-Konsolen in virtuelle Abenteuer) und eine außerordentliche Produktqualität (strikte Lizenzvergaben an Dritthersteller). Hochgesteckte Ziele, die auch in die Praxis umgesetzt werden: Nintendo-eigene Produkte oder First-Party-Titel von Rare zählen systemübergreifend zu den unangefochtenen Highlights etlicher Genres. Uninspirierte Endlos-Sequels und gnadenlose Lizenzausschlachtungen ("Tomb Raider" oder "Formel 1") blieben Besitzern von Nintendo-Systemen bislang weitgehend erspart. Zwar treiben Mario & Co. bereits seit frühen 8-Bit-Tagen ihr digitales Unwesen, werden von Nachfolger zu Nachfolger aber derart innovativ präsentiert, dass von klassischen Fortsetzungen selten die Rede sein kann. Was die restriktive Vergabe von Entwicklungslizenzen betrifft, hat die Traditionsfirma die Zügel allerdings im Laufe der Jahre merklich gelockert – bedenkt man alleine die große Masse von Durchschnittstiteln in der zweiten Hälfte der N64-Amtszeit. Zu NES-Zeiten hielt man die Zügel noch enger: So war es damals Third-Party-Entwicklern nur gestattet, maximal fünf Module pro Jahr auf den amerikanischen Markt zu bringen. Dies sollte die Hersteller zu qualitativen Höchstleistungen anspornen, Klasse statt Masse lautete das Motto. Eine Restriktion, die man umgehen konnte: Auf der Jagd nach zusätzlichen Lizenzen stampften einige findige Softwarehäuser einfach Unter-Label aus dem Boden. Konamis Ur-"Metal Gear" erschien in den Staaten so unter dem Tochter-Publisher Ultra, Acclaim brachte als LJN beispielsweise die "Back to the Future"-Trilogie in die Läden.





Nicht jedermanns Geschmack, aber spielerisch ausgereift: die ungezählten "Pokémon"-Variationen für N64 und Gameboy.





Perfektes Beispiel für Nintendos Qualitäts-Maxime: Mario erlebt seit 20 Jahren mit jeder Konsolengeneration frische, innovationsgeladene Abenteuer ohne Abnutzungsgefahr (von links: "Super Mario Bros.", "Land", "World" und "64").

Start mit Pannen

Am 23. Juni 1996 ist es schließlich soweit, mit großem Erfolg bringt Nintendo sein neues Konsolenbaby für umgerechnet knapp 400 Mark auf den japanischen Markt. 250.000 Konsolen werden am Tag X abgesetzt, bis Ende der Woche ist die gesamte Erstauslieferungsmenge von einer halben Million durchverkauft. Zwar sind zum Start gerade mal drei Titel erhältlich, diese haben es aber in sich: Mit der Jump'n' Run-Offenbarung "Super Mario 64" und dem Flugspektakel "Pilotwings 64" löst Nintendo eindrucksvoll das Versprechen revolutionärer 3D-Welten ein: Kein Videospiel zuvor entführte den Zocker in vergleichbar weitläufige und gleichzeitig technisch nahezu fehlerfreie Polygon-Szenerien. Probleme gibt's nur beim Modul-Nachschub: Mit "Waverace 64" erscheint erst ein Vierteljahr später ein neuer Titel. Entsprechend verschieben sich die die System-Starts in den westlichen Territorien nach hinten. Mit ähnlichem Erfolg wie in Fernost wird das N64 Ende September in den Staaten eingeführt, am 1. März 1997 (ursprünglich war Herbst '96 angepeilt) bricht endlich auch hierzulande die neue Konsolengeneration an – mit einer bis dato nie dagewesenen Vorverkaufsaktion. Gegen symbolträchtige 64 Mark Anzahlung erhalten ungeduldige Nintendo-Fans eine Urkunde mit der Zusage, am Veröffentlichungstag ein N64 zu erhalten. Doch das Angebot wird von der Nachfrage übertroffen: Wegen Hardware-Lieferengpässen gehen am 1. März nicht wenige Vorbesteller mit leeren Händen nach Hause. Für zusätzlichen Frust sorgt eine Preissenkung gerade zwei Monate nach Konsolenstart. Statt anfangs 399 Mark kostet ein N64 ab Mai nur noch 299 Mark.

IDs berüchtigte Ego-Shooter fanden auf dem N64 eine fruchtbare Heimat (im Bild: "Hexen 64")



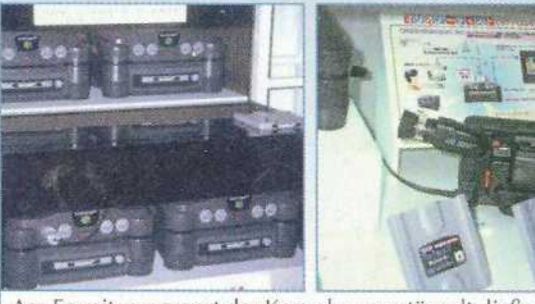
Ausgestorben: Die krude Evolutionssim "Creator" sollte das 64DD nutzen, wurde aber frühzeitig eingestampft.

Konsolen-Tuning

Anders als bei der Playstation wurden beim N64 im Lauf der Systemhistorie keine technischen Komponenten eingespart. Im Gegenteil: Ob verzichtbare Konsolen-Updates wie unterschiedliche Gehäusefarben und -formen (Pikachu-Edition), spielspaßfördernde Peripherie (Rumble Pak) oder die für einige Module gar notwendige 4MB-Speichererweiterung – sinnvolle und -lose Aufrüstungsmöglichkeiten gibt's für den 64-Bitter reichlich. Größte Hoffnung und Enttäuschung wurde jedoch das 64DD: Bereits weit vor Systemstart angekündigt, wollte man mit dem Massenspeicher nicht nur besonders speicherintensive Bildschirmabenteuer (z.B. Rollenspiele) auf dem N64 ermöglichen, um den CD-basierten Konkurrenzkonsolen gewachsen zu sein, sondern dank Wiederbeschreibbarkeit auch in völlig neue Spieldimensionen eintauchen. Miyamoto schwärmte von komplexen, selbst zu erschaffenden Welten und Wesen, angekündigte Highlights wie ein neues "Zelda" oder "F-Zero DD" schürten den Hype zusätzlich. Tatsächlich kam das 64DD viel zu spät und nur in Japan auf den Markt: Im Frühjahr 2000 erhielten Fernost-Zocker für umgerechnet knapp 600 Mark Laufwerk, 64DD-Medium, Expansion Pak und sogar ein Modem. Starttitel wie "Mario Artist: Paint" (zeichnet, coloriert und speichert eigene Bilder) oder "Sim City 64" deuteten das Potenzial des Upgrades zwar an, hoher Preis und fehlender Nachschub machten den Flop aber perfekt.



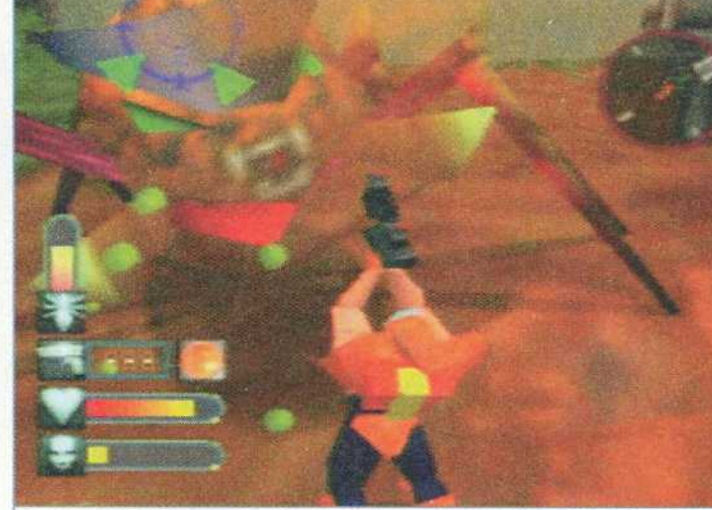
Interaktives RPG der 64DD-Generation: Der "Earthbound"-Nachfolger "Mother 3" erschien nie.



Am Erweiterungsport der Konsole angestöpselt, ließ sich das 64DD via Adapter sogar mit einer Videokamera vernetzen.

Zeit des Erwachens

Obwohl die Systemeinführung des N64 im Großen und Ganzen international als Erfolg verbucht werden kann, gelingt es Big N in den folgenden Jahren – vor allem in Japan – nicht, dem inzwischen zum Marktführer aufgestiegenen Konkurrenten Sony das Wasser abzugraben. Zu dürftig ist der Spielenachschub (in



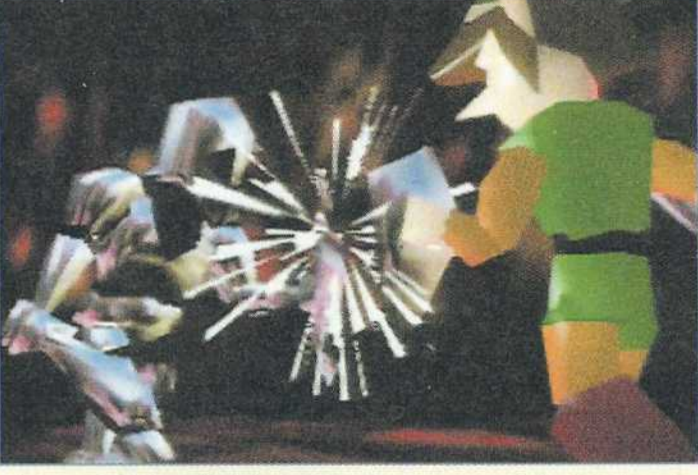
Exklusiv-Angriff der Killer-Insekten: DMAs schweres Zeitreise-Epos "Body Harvest" überzeugte mit tollem Spiel-Konzept.



Erste Wahl für Egoisten: Auf keiner Konsole gibt's mehr First-Person-Shooter (hier: "Die Welt ist nicht genug").

Zusatzkosten: Bei Sonys Dual-Shock-Pad serienmäßig integriert, müssen N64-Fans für die batteriefressende 'Rumble'-Funktion extra löhnen.



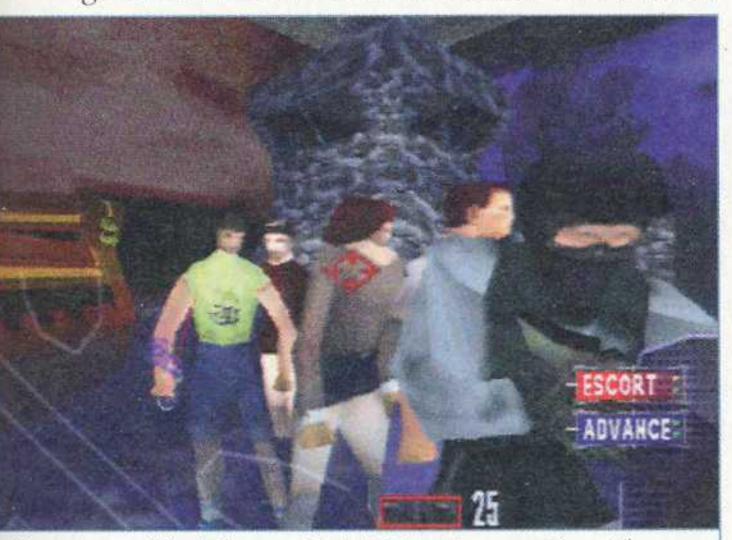


Links Lehrjahre: Frühe Studien des ersten "Zelda"-Abenteuers beeindruckten bereits mit tollen Effekt-Spielereien.

Europa wurden bis Ende 1997 gerade mal knapp zwei Dutzend Module veröffentlicht) und zu spartanisch die Bedienung bestimmter Genres. Besonders der Verlust der zugkräftigen "Final Fantasy"-Serie treibt Millionen potenzieller Nippon-Neukunden zum Playstation-Kauf: Offiziell lässt man verlauten, Hironobu Sakaguchis ambitionierte Zukunftsvisionen ließen sich mit der knappen Speicherkapazität von Modulen nicht realisieren, intern wird von einem Zerwürfnis zwischen Oberhäuptern von Square und Nintendo gemunkelt. Mit "Final Fantasy 7" avancieren Rollenspiele weltweit zu einem der beliebtesten Genres, 64-Bit-Besitzer warten bis "Paper Mario" vergebens auf ein zünftiges RPG-Highlight. Immer mehr Third-Party-Entwickler wie Capcom, EA oder Konami schränken ihr Engagement ein, wichtige Marken wie "Tomb Raider", "Metal Gear Solid" oder "Resident Evil" erscheinen nicht für das Nintendo-Gerät. Auch technisch entpuppt sich der Modulschlucker als nicht ganz makellos: Statt Riesenpixel Weichzeichnerlook, keine Pop-Ups mehr, dafür oftmals die berüchtigte Nebelwand, die verspätetenen Grafikaufbau geschickt kaschiert. Hinzu kommt die fehlende RGB-Tauglichkeit des Gerätes – viele Hightech-Freaks sind von der Leistungsfähigkeit der 64-Bit-Maschine enttäuscht.

Dass sich das N64 bis heute dennoch besonders in westlichen Gefilden einer großen Fanschar erfreut, liegt sicher nicht ausschließlich am viel beschworenen "Pokémon"-Phänomen. Es ist eine Tatsache, dass Nintendo mit Knuddelpapst Shigeru Miyamoto, der britischen Edelschmiede Rare oder internen Entwicklerteams wie Intelligent Systems (u.a. "Paper Mario") Spielspaß-Spezialisten unter Vertrag hat, deren Exklusiv-Titel und -Charaktere (siehe Kasten) in puncto Designkunst und Innovationsgehalt beinahe die gesamte Konkurrenz verblassen lassen.

Inzwischen wandert ein N64 samt Spiel für knapp 200 Mark über den Ladentisch, wer mit dem Kauf liebäugelt oder seine Sammlung bereichern will, der werfe einen Blick auf unsere Top-25-Liste. *cg/os*



Von wegen Kinderkram: Die N64-Version von Tom Clancys Terrorhatz "Rainbow Six" ist die beste Konsolen-Umsetzung.

Modul-Murks – Die N64-Flop-5



FLOPP 1 SUPERMAN

TITUS: Vom Comicheld zum virtuellen Hampelmann – trotz fürstlichen drei Jahren Entwicklungszeit ging der N64-Auftritt des muskelbepackten Kryptoniers voll in die Hose. Fehlergespickte Polygon-Grafik, lachhafte Reaktionstests und Grübeleinlagen auf "Wie binde ich mir die Schuhe zu?"-Niveau – für Trashfans ein nicht zu vernachlässigendes Sammlerstück.

SCOOBY DOO - CLASSIC CREEP CAPERS



FLOPP 2

THQ: Kein Herz für Tiere: Waren die virtuellen Gruselabenteuer von Hanna Barberas Cartoonkläffer zu 16-Bit-Zeiten durchaus genießbar, stellt THQs N64-Ableger den absoluten Karriere-Tiefpunkt des TV-Köters dar. Ein unausgegorenes Vorschul-Adventure mit wirren Rätseln und total verbockter Steuerung – hier fordert selbst das Durchqueren eines Raumes wahrhaft meisterliche Padbeherrschung.



FLOPP 3 KNIFE EDGE

KEMCO: Als Bordschütze eines waffenstarrenden Raumjägers auf Alienjagd gehen – das klingt nach Spaß! Den macht Kemcos futuristisches Zielkreuzgeballer aber beileibe nicht. Draufhalten, Ausweichen – kombiniert mit David-Hamilton-artiger Weichzeichneroptik ein dröges Vergnügen, bei dem grob geschätzte 20 Minuten Spielzeit ausnahmsweise als Pluspunkt durchgehen.

FLOPP 4 CARMAGEDDON



SCI: Die englische Endzeit-action lässt den Stau-Phantasien gestresster Autofahrer freien Lauf: Gaspedal durchtreten und ohne Rücksicht auf materielle oder menschliche (in der USK-16-Fassung gab´s Aliens) Verluste durch die Pampa brettern. Auch wenn die fragwürdige Splatterorgie in einigen Ländern ein Verkaufs-Hit war – auf dem N64 ist's eine technische wie spielerische Nullnummer.

MILO´S ASTRO LANES



FLOPP 5

CRAVE: Im wahren Leben ist eine gesellige Bowling-Partie bei Likör schlürfenden Hausfrauen ebenso beliebt wie bei sonnenverbrannten Halbstarken im Mallorca-Urlaub. Eine Faszination, die nüchtern vor dem Bildschirm hockend kaum nachvollziehbar ist. Trotz Extras und abgefahrenem Bahndesign ist Craves unausgegorene Kegel-Krücke Modul-Mist mit Gähn-Garantie.





In der MAN!AC getestet, aber bei uns kurzfristig gestoppt: das Echtzeit-Strategical "Starcraft 64" (links) und "Indiana Jones and the Infernal Machine".

Endstation 64 Bit?

Hat das N64 noch eine Existenzberechtigung oder ist die Luft endgültig raus aus der Nintendo-Konsole? MAN!AC wagt einen Blick in die Zukunft.

Nintendo mag beim N64 einige Fehler begangen haben (siehe vorherige Seiten), die Qualität der meisten Module ist jedoch eine Klasse für sich. So überzeugten in den letzten Monaten "Banjo-Tooie", "Conker's Bad Fur Day" sowie "Paper Mario" mit Wertungen jenseits der 90-Prozent-Marke, unkonventionelle Ideen und perfekte Spielbarkeit zeichneten die Titel aus. Doch wie sieht's mit Zocker-Nachschub bis Weihnachten und danach aus? Nintendos Spiel fürs heilige Fest ist "Mario Party 3", das bereits Mitte November in den Läden stehen wird. Activisions Skateboard-Epos "Tony Hawk's Pro Skater 2" (beide Tests Seite 67) markiert schließlich den letzten Third-Party-Titel fürs N64. Und so wie sich momentan die Lage darstellt, sind diese beiden PAL-Module auch die letzten, die in Deutschland erscheinen. Das heißt: N64-Fans sitzen ab Mitte November auf dem Trockenen – bis zum Start der Nachfolge-Konsole Gamecube im Frühjahr 2002 müssen sie sich wohl oder übel mit älteren Spiele-Highlights vergnügen oder zur Konkurrenz wechseln.

Wer lieber auf den Gamecube wartet, der sollte sich bei Gebrauchthändlern oder auf Flohmärkten umsehen. Dort könnt Ihr das ein oder andere Schnäppchen machen und Eure Sammlung mit älteren Perlen komplettieren. Neuere Module ersteht Ihr nach wie vor in den Spieleabteilungen großer Kaufhäuser und im (Internet-)Fachhandel zum Preis von ca. 120 bis 140 Mark. Unsere Top-25-Liste steht Euch bei Einkäufen mit hilfreichen Tipps und Informationen zu den Spielen zur Seite. *os*



Schade drum: "Sin and Punishment" und "Animal Forest" (rechts) erscheinen nicht in Deutschland.



"Ja, dies war eindeutig ein Fehler."

Über die Zukunft des N64 sprachen wir mit Axel Herr, der bei Nintendo Deutschland als Managing Director Sales & Marketing tätig ist.


Wie sieht die Zukunft des N64 aus?

AXEL HERR: Abgesehen von den Top-Titeln, die wir bis Ende des Jahres für das N64 veröffentlichen, bieten wir ab 2. November ein neues Hardwarebundle an, welches das 'Pokémon Pikachu N64' sowie den Klassiker "Super Mario 64" beinhaltet – und das Ganze für nur etwa 149 Mark.

War die Nichtveröffentlichung von "Perfect Dark" und "Conker's Bad Fur Day" (das ja überraschend von THQ kam) im Nachhinein ein Fehler? Weniger aus finanzieller Sicht, sondern vielmehr in puncto Image – Stichwort: Erwachsenen-Publikum.

AXEL HERR: Ja, dies war eindeutig ein Fehler. Dennoch gab es Gründe, die uns bewegt haben, diese Spiele nicht in Deutschland zu veröffentlichen. "Conker´s Bad Fur Day" beispielsweise stellt aufgrund des Spielinhalts und dem schwarzen, makabren Humor kein Spiel für die breite Zielgruppe dar. Gerade dieses Spiel verfügt über sehr umfangreiche Bildschirmtexte und Sprachausgabe, deren Übersetzung mit enormem Aufwand und Kosten verbunden wäre. Ganz abgesehen von der Tatsache, dass eine Übersetzung auch nur sehr schwer den englischen Humor des Originals vermitteln könnte.

"Perfect Dark" stellt sicherlich den besten Ego-Shooter aller Zeiten dar und wurde in großen Mengen importiert, sodass die Fans sich diesen Titel besorgen konnten. Bis heute ist "Perfect Dark" nicht indiziert worden, wer hätte das gedacht?

Welche Gründe sprachen gegen die Deutschland-Veröffentlichung von "Starcraft 64"? Kommt es vielleicht noch zu einem überraschenden Erscheinen?

AXEL HERR: Bei "Starcraft 64" handelt es sich ebenfalls um kein Spiel für eine breite Zielgruppe. Wie bei "Conker´s Bad Fur Day" wäre die Veröffentlichung einer deutschen bzw. mehrsprachigen Version mit einem zu hohen Aufwand verbunden.

Welchen Rat haben Sie für alle darbenden N64-Besitzer in den nächsten Monaten?

AXEL HERR: Ich rate jedem N64-Besitzer, einen guten Blick auf unser Sortiment zu werfen. Die Mehrzahl unserer Spiele sind noch heute topaktuell und bieten sehr großen Spielspaß.



Top 25 Die besten PAL-Spiele für Euer N64

Die Diskussionen sind beendet. Anstehend findet Ihr die MAN!AC-Bestenliste fürs N64 – 25 Modul-Perlen, die garantiert ihr Geld wert sind. Wie schon bei unserem PSone-Software-Leitfaden haben wir uns auch diesmal zu Gunsten der Vielfalt darauf beschränkt, bei Serien nur den jeweils besten Vertreter aufzunehmen. Indizierte Titel sucht Ihr aus rechtlichen Gründen vergeblich, nur als Import erschienene Raritäten ebenfalls. *cg*

25. Duke Nukem: Zero Hour

HERSTELLER	GT
GENRE	ACTIONSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 60 MARK



MODUL-MACHO: Nach einem indizierten Ego-Ausflug schickt Entwickler Eurocom den hartgesottenen Polygon-Proll in ein Third-Person-Abenteuer. Am bleihaltigen Spielablauf hat das wenig geändert: Um die Menschheit vor dem Niedergang zu bewahren, reist der Duke durch die Zeit und ballert mittels umfangreichem Waffenarsenal Schweinealiens und Tentakel-Mutanten zu Klump.

! Ironischer Third-Person-Shooter für Hartgesottene: Fette Wummen, brutale Schießereien und nebenher ein cooler Spruch – der Duke bürgt für kompromisslose Baller-Action mit hohem Spaßfaktor.

24. Tetrisphere

HERSTELLER	NINTENDO
GENRE	DENKSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 40 MARK



AUS ALT MACH' NEU: Klone und artverwandte Ableger des Knobel-Klassikers "Tetris" gibt es wie Sand am Meer, die von H2O entwickelte Variante fügt dem ausgelutschten Prinzip einen ordentlichen Schuss Innovation hinzu: Eine frei dreh- und rotierbare Kugel ist mit Klötzchen bedeckt. Durch geschicktes Platzieren weiterer Steine, legt Ihr das Innere Schicht für Schicht frei.

! Pfiffiger "Tetris"-Ableger mit eigenständigem Spielprinzip. Für die kleine Knobelpause zwischendurch weniger geeignet, verbringen Denksportathleten viele Stunden mit anspruchsvollen Kopfnüssen.

23. Turok 3

HERSTELLER	ACCLAIM
GENRE	EGO-SHOOTER
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 120 MARK



EXKLUSIV-INDIANER: Seit seinem ersten Ego-Abenteuer in den Anfangstagen des N64 gehört Acclaims ballerfreudiger Dinojäger zum festen Inventar der Konsole. Drei Episoden für Solisten sowie ein reines Multiplayergemetzel umfasst die Serie mittlerweile, der jüngste Teil markiert dabei sowohl in optischer, als auch spielerischer Hinsicht den Höhepunkt der langlebigen Reihe.

! Ein phantasievolles Waffenarsenal, vielfältige Gegnertypen und zwei unterschiedliche Handlungsstränge – der dritte "Turok" lädt alle First-Person-Shooter-Fans zur bleihaltigen Alien-Safari.

22. Yoshi's Story

HERSTELLER	NINTENDO
GENRE	JUMP'N'RUN
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 120 MARK



KNUDDEL-OVERKILL: Während Kollege Mario auf dem N64 durch die dritte Dimension turnt, fühlt sich sein ehemaliges Reittier der klassischen Darstellungsweise verpflichtet – Yoshi läuft, springt und verschießt Eier in altbekannter 2D-Ansicht. Dass das erste richtige Solo-Abenteuer des Mini-Sauriers nicht sonderlich innovativ ausgefallen ist, tut dem Spielspaß keinen Abbruch.

! Süßer geht's nicht: Optisch zwiespältiges 2D-Hüpfspiel der alten Schule. Für junggebliebene Genre-Traditionalisten ein Hochgenuss, der mit 24 kunterbunten Welten jedoch recht knapp ausgefallen ist.

21. Forsaken

HERSTELLER	ACCLAIM
GENRE	ACTIONSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 40 MARK



WELTRAUM-WUNDER: Während sich die meisten Ego-Shooter regelrecht bodenständig geben, habt Ihr in Acclaims SciFi-Action völlige Bewegungsfreiheit. An Bord eines waffenstarrenden Raumgleiters ballert Ihr Euch hoch und runter, kreuz und quer durch das Innere riesiger Sternenkreuzer, enge Tunnelsysteme oder unwirtliche Lavaplaneten – Schwindelanfälle inklusive!

! Schwereloses Ego-Inferno, das durch taktisch-anspruchsvollen Missionaufbau, fulminante 3D-Optik und tolles Fluggefühl begeistert. Spannende Multiplayer-Gefechte runden das Ballerspektakel ab.

20. Mario Golf

HERSTELLER	NINTENDO
GENRE	SPORTSPIEL
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 120 MARK



EINGELOCHT: Wenn Mario den Schläger schwingt, werden selbst Verächter des 'Gentleman'-Sports zu Profi-Puttern. Lasst Euch vom visuellen Eindruck nicht täuschen, hinter der Niedlich-Optik verbirgt sich eine gleichermaßen realistische wie umfangreiche Golf-Simulation. Dank eines kompakten Tutorials fällt der Einstieg aber auch blutigen Laien angenehm leicht.

! So macht Golfen Spaß: Sympathische Charaktere, realistische Ballphysik, Top-Steuerung und viele Spielmodi motivieren selbst Sporthasser immer wieder zum virtuellen Abschlag.

19. F-Zero X

HERSTELLER	NINTENDO
GENRE	RENNSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 50 MARK

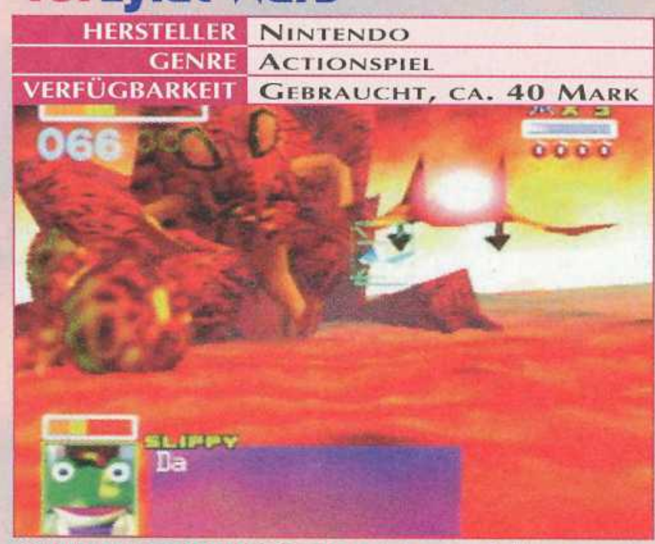


SPEED KING: Nach dem SNES-Debüt steigen die tollkühnen Gleiter-Piloten ein zweites Mal in ihre PS-starken SciFi-Boliden. Wenn 29 Speedjunkies mit 1800 km/h gleichzeitig über die verschlungenen Polygonkurse heizen, sind schweißnasse Hände sicher. Gegner-KI, massig geheime Strecken und Fahrer sowie der ungeschlagene Geschwindigkeitsrausch überzeugen noch heute.

! Durch die Schallmauer: Unkompliziertes Gleiterrennen mit ausgeklügeltem Kursdesign und vielen Extras. Optisch schlicht, dafür aber rasend schnell und selbst im Vierer-Splitscreen absolut flüssig.

18. Lylat Wars

HERSTELLER	NINTENDO
GENRE	ACTIONSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 40 MARK



KNUDDELKRIEG DER STERNE: Jahre nach ihrem ersten SNES-Einsatz fliegen die Kampfpiloten um Weltallfuchs Fox McCloud ein zweites Mal gegen Galaxisdiktator Andross. Je nach Mission im flinken Raumgleiter oder Bodenpanzer ballert Ihr in klaustrophobisch-engen Meteoritenfeldern oder auf feurigen Lavaplaneten gnadenlos alles nieder, was Euch vor den Laserstrahler kommt.

! Schweißtreibende 3D-Weltraumaction ohne Pause: Pfiffiges Leveldesign, massig Effekte und unterschiedliche Lösungswege veredeln den kurzen aber intensiven Ballertrip durchs All.

17. Excitebike 64

HERSTELLER	NINTENDO
GENRE	RENNSPIEL
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 110 MARK



SCHWER ABER FAIR: Wie schon das NES-Original zu 8-Bit-Tagen stellt das N64-Sequel heute die Konsolen-Motocross-Referenz dar. Realistisches Fahrverhalten, finessenreiche Steuerung, zahlreiche In- und Outdoorkurse sowie haufenweise Spielmodi (von der packenden Meisterschaft bis zum Fußballmatch auf zwei Rädern) garantieren wochenlangen Rennspielspaß.

! Mit Spielvarianten vollgestopftes Motocross-Spektakel der Extraklasse: Dank optimaler Lernkurve kämpfen auch Zweirad-Einsteiger nach kurzer Eingewöhnungszeit hochmotiviert um den ersten Platz.

16. Mario Tennis

HERSTELLER	NINTENDO
GENRE	SPORTSPIEL
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 120 MARK



KING OF THE COURT: 16 weltberühmte Nintendo-Charaktere schlagen sich in einer Vielzahl Spielvarianten die gelben Filzbälle um die Ohren. Ob bei Einzel, Doppel, Turnier oder in einer der witzigen Übungsaufgaben – trotz eingängiger Zwei-Knopf-Steuerung verbirgt sich hinter der bunten Knuddelfassade eine ausgewachsene Tennissimulation mit vielen taktischen Finessen.

! Einsteiger-freundliches Fun-Tennis mit simpler aber facettenreicher Steuerung: Im Solo-Modus bereits hochmotivierend, steigt die Gaudi in geselliger Viererrunde in ungeahnte Spielspaßsphären.

15. 1080° Snowboarding

HERSTELLER	NINTENDO
GENRE	SPORTSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 40 MARK



"TONY HAWK"-INSPIRATOR: In Trendsportkreisen gilt Nintendos hauseigene Schneebretterei noch heute als Referenz. Keine andere Snowboard-Versoftung vermittelt dank brillanter Animationen und sinnvollem Rumble-Pak-Einsatz ein vergleichbar realistisches Fahrgefühl. Ob Halfpipe, Buckelpiste oder Highspeed-Abfahrt – "1080°" bietet Langzeitspielspaß in bewährter 'Big N'-Qualität.

! Ebenso umfangreiche wie realitätsnahe Snowboard-Simulation mit gigantischem Trickangebot und ausgefuchstem Combopunkte-System. Wer auf Trendsport abfährt, kommt an "1080°" nicht vorbei.

14. Ridge Racer 64

HERSTELLER	NINTENDO
GENRE	RENNSPIEL
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 120 MARK



ARCADE-VETERAN: Nach Jahren der Sony-Treue lizenziert Namco erstmals einen Ableger der populären PS-Saga für eine Konkurrenzkonsole. Mit Erfolg: Das von Nintendo gefertigte 256-Mbit-Modul bietet alle Tugenden der Playstation-Vorgänger. Pfeilschnelle Polygon-Optik, schweißtreibende Führungsduelle und unkompliziertes Driftverhalten locken jeden Rennfreak ans Pad.

! Einsteigerfreundlich aber fordernd: rundum gelungener Arcade-Racer, grafisch am Hardware-Limit. Im Solo- wie im Multiplayer-Modus zeigt die Namco-Simulation der Konkurrenz den Auspuff.

13. Shadow Man

HERSTELLER	ACCLAIM
GENRE	ACTION-ADVENTURE
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 40 MARK

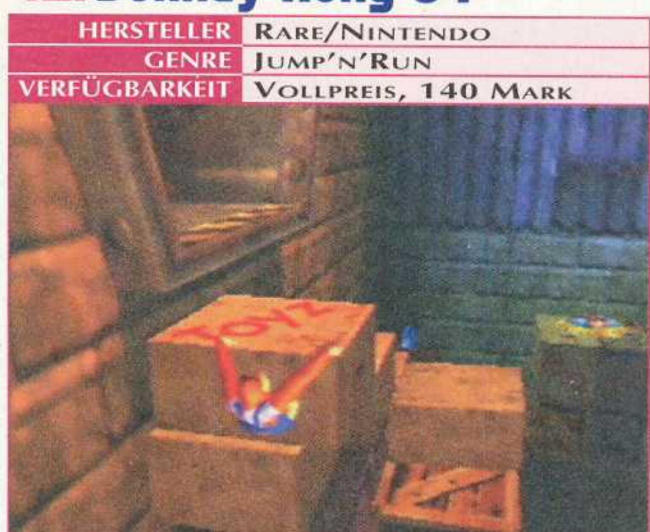


BLACK MAGIC MAN: Voodoozauber, Dämonentreiben und Seelenjagd – Acclaims schaurig-schönes Action-Adventure um Weltenwandler Mike LeRoi zieht Euch schonungslos auf die dunkle Seite Eurer Existenz. Auf der Jagd nach Oberteufel Legion wechselt der Held stetig zwischen Diesseits und Höllenarealen, ballert infernalische Biester ab und löst genretypische Rätseleinlagen.

! Klassisches Action-Adventure für Erwachsene: Beklemmende Schauplätze, nervenzerrende Soundkulisse und eine garstige Gegnerriege veredeln den atmosphärisch packenden Höllentrip.

12. Donkey Kong 64

HERSTELLER	RARE/NINTENDO
GENRE	JUMP'N'RUN
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 140 MARK



AFFENSPEKTAKEL: Rares haarige Lausebande fordert sowohl der Hardware, als auch dem Spieler das Letzte ab. Prächtige Texturvielfalt, fantastische Animationen und opulente Lichteffekte verwöhnen das Auge, eine gigantische Spielewelt mit happigem Schwierigkeitsgrad strapaziert das Hirn. Bis Ihr alle Items aufgestöbert und jede Sub-Quest gelöst habt, vergehen Monate.

! Fast schon zuviel des Guten: Wie in 16-Bit-Tagen beeindruckt die Primatensippe mit Wahnsinnsoptik und riesigem Umfang – ein Traum für Fortgeschrittene, Anfänger könnten etwas überfordert sein.

11. ISS 2000

HERSTELLER	KONAMI
GENRE	SPORTSPIEL
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 120 MARK



LEDER-LUST: Die Historie von Konamis Kicker-Sim reicht bis zu den Anfangstagen des N64 zurück. Die 2000er-Variante ist der mittlerweile zweite Aufguss und qualitativer Höhepunkt: Kein anderes Digital-Gebolze lässt Euch vergleichbare taktische Möglichkeiten in Sachen Spielplanung und Steuerung – auch ohne offizielle Lizenz bietet "ISS" anspruchsvolle Fußballkost der Extraklasse.

! 2:0 für Konami! Auch das Update der Kickerlegende verteidigt souverän die Tabellenspitze. Auf keinem anderen N64-Modul wird der raue Rasensport derart komplex und ausgereift simuliert.

10. Jet Force Gemini

HERSTELLER	RARE/NINTENDO
GENRE	ACTIONSPIEL
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 120 MARK



KAMMERJÄGER: Rares stimmungsvoller Mix aus Shoot-'em-Up und Action-Adventure ist ideal für notorische Insekten-Hasser: Mit drei unterschiedlich befähigten Helden befreit Ihr eine Reihe fiktiver Planeten aus den Chitin-Greifern einer intergalaktischen Käferhorde. Heiße Feuergefechte, haarige Hüpfpassagen und eine hervorragende Feindintelligenz fordern Joypad-Geschick.

! Launige Actionorgie mit edler Grafik und einer fantastischen Surround-Soundkulisse. Habt Ihr Euch erstmal an die komplexe Steuerung gewöhnt, fesselt eine gigantische Spielwelt für Wochen ans Pad.

9. Banjo-Tooie

HERSTELLER	RARE/NINTENDO
GENRE	JUMP'N'RUN
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 140 MARK



DYNAMISCHES DUO: Wenn Bär Banjo und Vogel Tooie auf Hexenjagd gehen, frohlocken Hüpfspielfans. Acht komplexe Welten – gefüllt mit haarigen Sprungeinlagen und fordernden Rätseln – garantieren exquisite Jump'n'-Run-Kost mit Teamwork-Pflicht: Mal trägt Kazooie Meister Petz über gähnende Schluchten oder Banjo missbraucht seinen Schnabelkumpan als Torpedo bei Tauchgängen.

! Komplexes Hüpfepos mit ausgeprägtem Abenteuer-Einschlag. Trotz dezent ruckliger (aber hochaufgelöster) Grafik bietet auch der "Banjo-Kazooie"-Nachfolger anspruchsvolle Genre-Kost par excellence.

8. Blast Corps

HERSTELLER	RARE/NINTENDO
GENRE	GESCHICKLICHKEITSSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 40 MARK



CASTOR EXTREM: Ein hochexplosiver Atomtransport rollt führerlos durch die Pampa. Eure Aufgabe: Reißt mittels Bulldozer, Riesenmech und anderen Zerstörungsvehikeln im Weg stehende Häuser, Bäume und ähnliches Levelmobiliar nieder. Was als einfacher Geschicklichkeitstest beginnt, mausert sich nach ein paar Levels zum beinharten aber suchterzeugenden Action-Knobler.

! Innovative Zerstörungsorgie mit gleichermaßen simplem wie faszinierendem Spielprinzip. Rares knackiger Mix aus rabiater Action und hektischen Knobeleinlagen ist ein Pflichtkauf für jeden N64-Besitzer.

7. Diddy Kong Racing

HERSTELLER	RARE/NINTENDO
GENRE	FUN-RACER
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 40 MARK



OBERAFFENSTARK: Was Rare im Jump'n'Run-Bereich um Haaresbreite verfehlt, gelingt den Engländern im Fun-Racer-Genre. Die muntere Kartraserei rund um die beliebte Primatenbande brettert mit zuckersüßer Präsentation, vielfältigen Vehikeln und einem waschechten Adventure-Modus souverän an der "Mario"-Konkurrenz des Mutterhauses vorbei.

! Der König der Straße: Fordernd schwer wie jedes Rare-Modul, dank intuitiver Steuerung und hochmotivierenden Spielvarianten ein rasantes Meisterwerk für bis zu vier Kart-Piloten.

6. Waverace 64

HERSTELLER	NINTENDO
GENRE	RENNSPIEL
VERFÜGBARKEIT	PLAYER'S CHOICE, 70 MARK



PS-WELLENREITER: Die Jet-Ski-Sim aus Miyamotos Design-Werkstatt beeindruckt auch über vier Jahre nach Veröffentlichung noch durch die faszinierende Wasserphysik. Gischtspritzend tanzt Euer Vehikel über die Wellen und bringt das kühle Nass realitätsgetreu in Wallung. Nach ein paar Rennrunden verwandelt Ihr so selbst lauschige Seen in reißende Gewässer.

! Feucht-fröhliches Wasserrennen mit ungeschlagen realistischem Wellenverhalten und spritziger Soundkulisse. Auch wenn Ihr Asphaltraser bevorzugt, bleibt "Waverace 64" die erste Wahl für N64-Piloten.

5. Paper Mario

HERSTELLER	NINTENDO
GENRE	ROLLENSPIEL
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 140 MARK

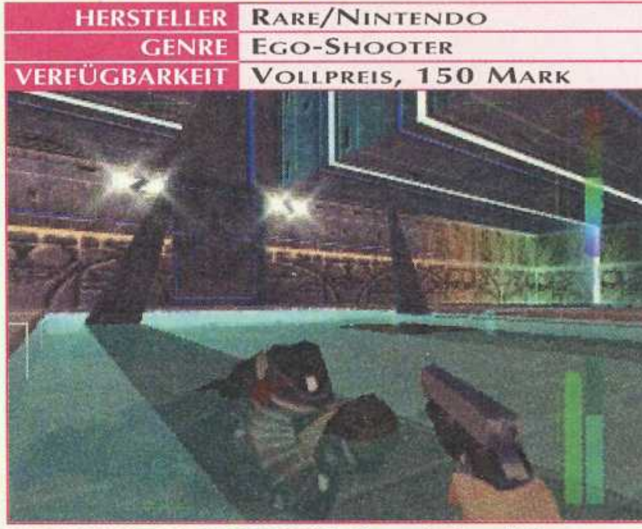


SCHERENSCHNITT-KLEMPNER: Marios zweiter Auftritt als Rollenspiel-Held (der erste fand vor Jahren auf dem SNES statt) markiert den absoluten Genre-Höhepunkt auf dem N64: Kunterbunte Pseudo-2D-Optik, einfache Bedienbarkeit, massig Geheimnisse und ein Füllhorn brillanter Ideen – ein Pflichtmodul, nicht nur für RPG-Fanaten und Anhänger des Schnauzbärtigen.

! Auch auf ungewohntem Genre-Terrain zeigt die Nintendo-Legende der Konkurrenz die Latzhose. Unwiderstehliche Knuddelatmosphäre und ein straffer, nie langweiliger Spielverlauf – fantastisch.

4. Perfect Dark

HERSTELLER	RARE/NINTENDO
GENRE	EGO-SHOOTER
VERFÜGBARKEIT	VOLLPREIS, 150 MARK



KNALLHART & SUPERSEXY: Mangels Bond-Lizenz entwarf Entwickler Rare für seinen zweiten Ego-Shooter eine brandneue Heldin: Spezial-Agentin Joanna Dark hantiert nicht minder routiniert mit großkalibrigen Wummen, legt Bösewichte mal mit Gewalt, mal mit Hirn aufs Kreuz und erfreut gesellige Sofaspione mit einer Vielzahl spannender Multiplayer-Varianten.

! Ballern mit Verstand: Kniffliger First-Person-Shooter mit schicker Optik im packenden SciFi-Ambiente. Stille Infiltrationseinsätze und brutale Massenschießereien verschmelzen zur Konsolen-Ego-Referenz.

3. Platz – Conker's Bad Fur Day

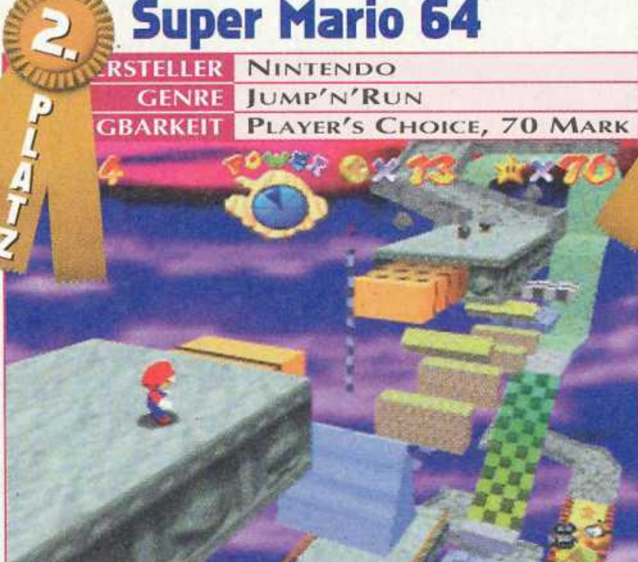
RSTELLER	RARE/NINTENDO
GENRE	ACTION-JUMP'N'RUN
GBARKEIT	VOLLPREIS, 170 MARK

RARE-RÜPEL: "Wir können auch anders!" lautete das Motto von Nintendos Elite-Entwickler. Und tatsächlich: Eichhörnchen Conker säuft wie ein Loch, bepinkelt Discogäste, rollt Kothaufen, massakriert aufs brutalste Heerscharen von Polygon-Kollegen und durchlebt nebenbei die abgefahrenste Action-Baller-Jump'n'Run-Story der Videospielgeschichte – einfach unwiderstehlich.

! Kiddie-Image adé: Gleichermaßen innovative wie aberwitzige Satire auf gängige Videospiel- und Hollywoodklischees. Dank brillanter Optik und perfekter (englischer) Sprachausgabe ein bitterböses Muss.

2. Platz – Super Mario 64

RSTELLER	NINTENDO
GENRE	JUMP'N'RUN
GBARKEIT	PLAYER'S CHOICE, 70 MARK



KULT-KLASSIKER: Zum N64-Start sorgte Nintendos Maskottchen für ehrfürchtiges Staunen – bei Fans und Hassern gleichermaßen. War es doch keinem Videospiel zuvor gelungen, perfekte 3D-Optik mit genialer Spielbarkeit zu kombinieren. Auch heute noch stellt Marios faszinierender Polygon-Einstand in puncto Design die Qualitäts-Messlatte für dreidimensionale Jump'n'Runs dar.

! Brillantes 3D-Hüpfabenteuer mit fehlerfreier Optik und perfekter Steuerung. Dank abwechslungsreichem Levelaufbau sowie zahlloser Geheimnisse nach wie vor die Genre-Referenz.

1. Platz – The Legend of Zelda – Ocarina of Time

RSTELLER	NINTENDO
GENRE	ACTION-ADVENTURE
GBARKEIT	VOLLPREIS, 120 MARK



ADEL VERPFLICHTET: Schon zu 8- und 16-Bit-Zeiten konkurrenzlos gut, setzt Links 3D-Debüt in jeder Hinsicht noch eins drauf. Mehr Story, mehr Abwechslung, mehr Forscherfreiraum in einer gigantischen Welt – nicht zuletzt das ins kleinste Detail ausgetüftelte Dungeon-Design lässt Euch Wochen in Hyrule verbringen.

! So schön kann Zocken sein: Audiovisuell betörendes Action-Adventure, gespickt mit Sidequests, Mini-Spielen und fesselnden Kerkerexpeditionen – das vielleicht beste Videospiel aller Zeiten.

Exklusive Fantasie: Sony erwirbt Anteile von Square


Wahrscheinlich für die nächsten Jahre Sony-exklusiv: "Final Fantasy" auf Heimkonsole.

Durch die Investition von etwa 270 Millionen Mark hat sich Sony die "Final Fantasy"-Reihe wohl endgültig gesichert. Soviel zahlte der Playstation-Konzern nämlich im vergangenen Monat für 19 Prozent der Aktien von Rollenspiel-Experten Square. Die Japaner waren durch das miserable Einspielergebnis ihres Computer-Streifens "Final Fantasy: The Spirits within" schwer ins Schlingern geraten: Über 293 Millionen Mark hat die Herstellung des Animationsabenteuers gekostet, in den USA spielte der Film gerade mal 70 Millionen wieder ein. Aus diesem Grund wird sich Square auch langfristig aus dem Filmgeschäft verabschieden und ausschließlich auf die Softwareentwicklung konzentrieren.
Mit Sonys Geldspritze sind auch endgültig die Träume von Microsoft-Oberen wie Nintendo-Fans geplatzt: Square wird im Heimkonsolenbereich ausschließlich für Sony-Systeme entwickeln – ein Gamecube- oder Xbox-"Final Fantasy" sollte unter Sonys Einfluss nicht mehr zu realisieren sein. Laut Square-Präsident Nao Suzuki hindert das seine Firma aber nicht daran, weiter Software für Bandais Wonderswan und möglicherweise auch für den GBA zu produzieren. "Sollte sich SCE dazu entschließen, ein Handheld zu veröffentlichen, ist das natürlich eine ganz andere Geschichte.", so Suzuki.

Folgen von Krieg und Terror

Wie in der vergangenen Ausgabe bereits berichtet, haben die Attentate vom 11. September und der nachfolgende Krieg gegen Afghanistan erheblichen Einfluss auf die Spielelandschaft. Der Dogfight-Titel "Propeller Arena" (Dreamcast) wird nun überhaupt nicht mehr erscheinen – weder in den vom Terror betroffenen USA, noch in Europa. Der Start des in MAN!AC 11/2001 getesteten Rundenstrategiespiels "Advance Wars" (GBA) wurde von Nintendo of Europe auf das 1. Quartal 2002 verschoben – der Titel des Moduls war hier wohl ausschlaggebend. In "Metal Gear Solid 2" und "Project Gotham Racing" sind die Silhouetten des World Trade Centers bereits entfernt worden. Am heftigsten trafen die Geschehnisse wohl "Smuggler's Run 2": In Take 2s Action-Rennspiel bestand eine Mission darin, für die Taliban Waffen zu schmuggeln – logischerweise ist diese Aufgabe komplett dem politisch korrekten Rotstift zum Opfer gefallen.

NACHGEHAKT

CLEVERER SCHACHZUG: Monatelang scheuerten sich die Square-Oberen bei Nintendo-Präsident Yamauchi die Knie wund, um für den Gamecube entwicklen zu dürfen, ebenso lange versuchten die Xbox-Manager Square zu einem "Final Fantasy" auf der Microsoft-Konsole zu überreden. Dank Sonys dickem Geldbeutel sind nun bis auf die Gates-Jünger alle glücklich: Square wird wegen seiner Hollywood-Allüren nicht vor die Hunde gehen, Yamauchi kann weiter die beleidigte Leberwurst spielen und Sony hat für die nächsten Jahre ihre exklusive Hype-Serie sicher. Dass sich Square aber gleich so an den PS2-Hersteller ranschmeißt, ist peinlich: Bei gerade mal einem Fünftel Anteile dominiert Sony die Geschäftspolitik derart, dass Präsident Suzuki nur laut über Handheld-Spiele für GBA & Co. nachdenken darf, wenn noch kein Sony-Mobilgerät in Planung ist. Hoffen wir für die Vielfalt in der Videospielwelt, dass Square noch einen Funken Selbstachtung und Eigenständigkeit in sich trägt.



Bissig: Sony-Zubehör mit Jaguar-Lizenz

Eigentlich ist die Marke Jaguar ja für noble Sportwagen bekannt, jetzt gibt's bei Bigben unter gleichem Namen Konsolen-Zubehör zu kaufen. Die Produkt-Linie umfasst eine Memcard, zwei Controller, eine Pad/Memcard-Kombi sowie ein Lenkrad – komplett im grün-schwarz-roten Jaguar-Look. Die 16 Mark günstige Memcard (PSone) sichert 15 Einzelspielstände, soviel wie das Sony-Original. Der 'Dual Analogue Controller' (PSone) für 30 Mark bietet die gleichen Funktionen wie Sonys Dual-Shock sowie ein Zeitlupen- und Autofeuer-Feature. Dank zwei langer Griffhörner liegt das Pad gut in der Hand, das durchgängige Digi-Kreuz ist jedoch ungenau, die Analog-Sticks sind etwas zu leichtgängig. Die beiden Accessoires kosten als Bundle übrigens nur 40 Mark. Der 'Dual Analogue Controller 2' (PS2) für 35 Mark zeigt die gleichen Macken trotz anderem Design: Zu labbrige Analog-Sticks, ein ungenaues Digi-Kreuz und klapprige Schultertasten zeugen von minderer Qualität. Das 'Compact Racing Wheel' für 100 Mark schließlich kommt in ungewöhnlichem Design daher: Das Lenkrad ist nicht rund geformt, es erinnert mehr an ein Rechteck. In der Mitte thront ein Steuerkreuz, alle relevanten Buttons sind in V-Form drumherum gruppiert. An der Lenksäule findet Ihr zudem zwei Flügel-Tasten, die für manuelles Schalten gedacht sind. Die Pedale verfügen, ebenso wie der Lenker über ordentlich Widerstand – für angenehmes Fahrgefühl ist gesorgt. Insgesamt ein durchschnittliches Rennzubehör mit günstigem Preis.

PRODUKT	
Jaguar Zubehör-Reihe	
HERSTELLER	
4Gamers	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2/PSone	siehe Text
Äußerst günstiges Sony-Zubehör mit einigen Macken	

Insolvenzen in Deutschland

Nachdem in den vergangenen Monaten bereits diverse alteingesessene Versandhändler und Websites dicht machen mussten, trifft das Dauertief der Spielebranche nun auch deutsche Traditionsentwickler und Filialen ausländischer Publisher. So mussten Ascaron ("Anstoss"-Reihe) und Ikarion ("Demonworld", "Roxstar" für GBA und Gamecube in Entwicklung) ebenso Insolvenzantrag stellen wie die deutsche Dependance von TLC.



PS2-Auslieferungen über der 20-Millionen-Marke

Sony feiert: Nur ein halbes Jahr, nachdem die Auslieferung von zehn Millionen PS2s bekannt gegeben wurde, steht nun schon die doppelte Menge in Läden und Wohnzimmern weltweit. Bis Mitte Oktober wurden folgende Mengen in den drei Territorien in den Handel gepumpt: 6,86 Millionen in Japan, 8,55 Millionen in den USA und 4,63 Millionen in Europa. Um diesen Erfolg zu feiern, produziert Sony Jubiläumsversionen der PS2 in fünf verschiedenen Farben wie Metallic-Rot oder -Gelb. Allerdings wird es schwierig sein, eine dieser Sonderanfertigungen abzugreifen: Nur 2000 werden je Farbe gefertigt, jeweils ein Drittel davon kommt nach Europa.

Nintendo sponsort Start-Ups

Laut einem japanischen Zeitungsbericht will der Gamecube-Hersteller in junge, kleine Entwicklungsstudios mit vielversprechenden Ideen investieren. Zwischen zehn und 20 Millionen Yen (ca. 360.000 Mark) sollen für die Fertigung von Demo-Versionen auf Gamecube oder GBA zugeschossen werden. Grund für Nintendos Großzügigkeit: Ein Start-Up hatte das erste Pokémon-Spiel entwickelt, nun hofft man über Sponsoring junger Talente auf ähnliche Erfolgsprodukte. Ein Studio soll bereits Geld erhalten haben und seit August an einem Titel arbeiten.

Enge Partnerschaft zwischen Sega und Microsoft

Der erfolglose japanische Konsolenhersteller vertieft seine Beziehungen zum Xbox-Konzern. Besonders die Sega-Studios AM2 und Sonic Team scheinen an dem US-System einen Narren gefressen zu haben: "Shenmue 2" und "Phantasy Star Online" werden für die Xbox erscheinen – für erstere Ankündigung haben die Japaner allerdings nicht nur Glückwünsche eingefahren. Amerikanische Dreamcast-Fans müssen wegen eines Exklusivabkommens nämlich auf Yu Suzukis Epos auf ihrer Konsole verzichten und sind entsprechend verärgert. Die europäische Veröffentlichung von "Shenmue 2" scheint von dem Handel aber nicht betroffen. Doch das Techtelmechtel zwischen Sega und Microsoft treibt noch ganz andere Blüten: Zusammen wollen die Firmen ein Arcade-Board, basierend auf der Xbox-Hardware, entwickeln. Als erster Titel soll ein Nachfolger zum Sega-Klassiker "Outrun" in die Spielhallen kommen.

AM RANDE

NINTENDO-MÜNZFRESSER: Gerüchten zufolge soll die Gamecube-Hardware dank einer Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Namco in die Spielhalle kommen. Keine der beiden Firmen war zu Kommentaren bereit. **LICHT INS DUNKEL:** Ebenfalls unbestätige Berichte deuten darauf hin, dass Nintendo an einer Revision des GBA arbeitet. Das Handheld soll eine Hintergrundbeleuchtung verpasst bekommen. **ETIKETTENSCHWINDEL:** Wie bereits gemeldet, versucht Infogrames durch Verwendung des Atari-Labels seinen Produkten in den USA Auftrieb zu verleihen. Erste zwei Titel, die auch bei uns unter Atari veröffentlicht werden, sind "MX Rider" und "Splashdown" für die PS2. **ZU WENIG VERKAUFT?** Sega hat sich dazu entschlossen, den Gamecube-Starttitel "Super Monkey Ball" auf die PS2 umzusetzen – ob die Entscheidung mit dem enttäuschenden Absatz des Spiels in Japan zusammenhängt, ist nicht bekannt. **SAM&MAX SIND ZURÜCK:** Die skurrilen Charaktere aus dem hochgelobten LucasArts-Adventure werden auf einer noch nicht genannten Konsole Wiederauferstehung feiern. Entwickler ist Infinite Machines ("New Legends" für Xbox).

Mitarbeiter-Mobbing: Sega muss Schadensersatz zahlen

Ein Gericht in Tokio hat Sega dazu verurteilt, sich bei zwölf Mitarbeitern förmlich zu entschuldigen und ihnen eine ungenannte Summe zu überweisen. Grund für den Rechtsstreit war ein Vorfall im Frühjahr 2001: Anstatt die Angestellten zu feuern, wollte man sie zur Kündigung bewegen, indem das Dutzend von der restlichen Firma isoliert und zum Nichtstun gezwungen wurde.

THQ und Activision auf Erfolgskurs

Trotz harter Zeiten in der Branche können die beiden amerikanischen Publisher THQ und Activision auf ein äußerst zufriedenstellendes Jahr zurückblicken – so erfolgreich, dass das angesehene US-Finanzmagazin Forbes beide in ihre Industrie-Charts aufgenommen hat. THQ rangiert auf Platz 20 der hundert besten Kleinfirmen: Für die letzten neun Monate stieg der Gewinn um 195 Prozent auf 7,5 Millionen Dollar. Grund dafür soll der Erfolg der PS2-Titel "MX Rider" und "Red Faction" sowie das immense GBA-Lineup sein.

Activision steht dagegen auf Rang 86 der am schnellsten wachsenden Aktiengesellschaften und ist damit der einzige Vertreter der Spielebranche in dieser Top 100. Die exakten Ergebnisse für das vergangene Jahr wurden zwar erst kurz nach Redaktionsschluss veröffentlicht, dass der "Tony Hawk"-Publisher aber über volle Kassen verfügt, ist anzunehmen: Erst kürzlich hat man den Entwickler Treyarch übernommen, der bislang im Auftrag Activisions an Next-Gen-Titeln wie "Tony Hawk's Pro Skater 2x" oder "Spider-Man The Movie" werkelt.

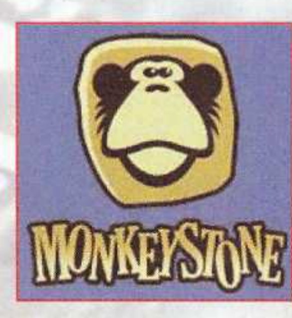


Das angesehene amerikanische Finanzmagazin Forbes lobt THQ und Activision

Elf Millionen GBAs weltweit

Davon wird der Gamecube nur träumen dürfen: In den ersten sechs Monaten seit Veröffentlichung wurden insgesamt 11.746.000 GBAs produziert und ausgeliefert. Zum ersten Geburtstag des 32-Bit-Handhelds will Nintendo insgesamt 23 Millionen Einheiten weltweit untergebracht haben.

Der Egomane bäckt jetzt kleine Brötchen





John Romero, berühmt-berüchtigtes Designer-Urgestein ("Doom", "Quake"), wendet sich nach dem Ende seines Eidos-gesponsorten Studios Ion Storm neuen Ufern zu. Zusammen mit Ex-Kollegen Tom Hall ("Anachronox") gründete er vergangenen Monat am Stadtrand von Dallas das Team Monkeystone. Mit momentan nur einem halben Dutzend Leuten will man Spiele für diverse mobile Plattformen wie Pocket PC, Handy oder auch GBA entwickeln. Erster Titel wird das Action-Puzzle "Hyperspace Delivery Boy" sein, das sich Pocket-PC-Nutzer direkt von der Website www.monkeystone.com kostenpflichtig laden können. Romero hat Erfahrungen mit kleinen, schnell produzierten Spielen: Über 20 Apple-2-Spiele entwickelte er zwischen 1984 und 1989.

GBA-Potpourri



Besitzer des 32-Bit-Handhelds dürfen mit Saiteks GBA-Programm kräftig aufrüsten. Für die meisten Mobil-Zocker steht wohl eine hochwertige Lichtquelle an erster Stelle der Einkaufsliste: Mit dem 'Firefly Ultrabright Light System' (30 Mark) hält der Hardwarehersteller die entsprechende Lösung bereit. Zwei weiße LEDs sollen für ungetrübten Spielgenuss bei widrigen Lichtverhältnissen sorgen. Pustekuchen! Egal, wie Ihr das Zubehör dreht: Entweder ist die Lichtwirkung vernachlässigbar oder Ihr seht zwei gleißende Punkte auf dem Display – wir können nur abraten.

Für die Stromversorgung des GBA bietet Saitek drei Lösungen an: Der 'Car Adapter 2' für 40 Mark hilft im Auto Batterien sparen, das 'Easy Clip Power System' für 30 Mark vollbringt mit einem separaten Netzteil die gleiche Leistung zu Hause und das 'Desktop Charger System' für 50 Mark ersetzt dank Akku und Ladestation den Kauf teurer Stromspeicher. Alle drei empfehlenswerten Sets enthalten zudem vier unterschiedlich farbige Abdeckhüllen fürs Batteriefach.

Komplettiert wird das Saitek-Programm mit zwei Linkkabeln: Das 'Link Cable 2' für 20 Mark verbindet zwei GBA- oder GBC-Konsolen, das 'Link Cable 4' für 25 Mark derer vier. Beide Varianten warten mit beschrifteten Steckern auf – falsches Anstöpseln ist also ausgeschlossen.

PRODUKT	
Diverses GBA-Zubehör	
HERSTELLER	
Saitek	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
GBA	20-50 Mark

Peinliches Lampensystem, Akku-Zubehör und Linkkabel sind empfehlenswert.

TOP 5

PSone

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Wer wird Millionär Junior	EIDOS	Taschengeld-Millionäre: Neuauflage der erfolgreichen Ratestunde mit Kiddie-Fragen.
2	1	Sheep, Dog'n'Wolf	INFOGRAMES	Bestseller im Schafspelz: Ralf, Daffy & Co. halten sich immer noch wacker.
3	*	Europa Raser	DAVILEX/INFOGRAMES	Das Grauen auf vier Rädern: Da steht man lieber mit dem GBA im Urlaubsstau.
4	*	Hugo – Diamantenfieber	ITE	Mäßiger Clone: Für den hässlichen TV-Wichtel sind die Fußstapfen von Crash eindeutig zu groß.
5	2	Harvest Moon	UBI SOFT	Der Winter kommt, die Ernte ist eingefahren, und Natsumes Bauern-Sim sagt leise Servus.

PS2

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Winback: Covert Operations	KOEI	Endlich ist Koeis Agentenjagd veröffentlicht worden – mit Erfolg, wie man sehen kann.
2	*	Resident Evil Code: Veronica X	CAPCOM/EA	"Onimusha" hat sich verabschiedet, dafür macht sich's ein Capcom-Klassiker gemütlich.
3	*	Dark Cloud	SONY	Auch ohne großen Werbeaufwand beliebt: Das nette Action-Adventure kämpft sich nach oben.
4	*	Dave Mirra Freestyle BMX 2	ACCLAIM	Bald ist's soweit: Dreht der Tony seine Runde, geht Dave Mirra vor die Hunde.
5	*	This is Football 2	SONY	Mal sehen, ob's nach Start von "FIFA" und "Pro Evolution" noch für die Top 5 genügt...

Nintendo 64

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	1	Perfect Dark	RARE	Immer noch Top: Rares Ego-Knaller behauptet sich seit Monaten.
2	*	Paper Mario	NINTENDO	Endlich mal was Neues: N64-Fans danken es Nintendo mit Platz 2.
3	2	Die Welt ist nicht genug	EA	Ob sich der 64-Bit-James noch hält, wenn die Welt seinen 128-Bit-Kollegen kaufen kann?
4	5	Mario Party 2	NINTENDO	Verabschiedet Euch schon mal von Marios zweiter Party. Nächsten Monat ist Teil 3 dran.
5	3	Banjo-Tooie	RARE	Abwärts geht's mit dem dynamischen Duo: Mittlerweile sollte das Modul auch jeder haben.

Dreamcast

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	1	Indiziert	UBI SOFT	Da hilft auch keine aktuelle Thematik: Indiziert bleibt indiziert...
2	3	Unreal Tournament	INFOGRAMES	...dafür dürfen hier auch Minderjährige zugreifen. Ein SciFi-Szenario macht's möglich.
3	*	Skies of Arcadia	SEGA	Rollenspiel-Rückkehr: Ab nächsten Monat dürften sich hier wieder mehr Sega-Titel tummeln.
4	2	Alone in the Dark 4	INFOGRAMES	Lohnenswertes Dreamcast-Grauen: Kostet weniger und ist genauso gut wie die PS2-Version.
5	5	Carrier	XICAT/THQ	Auch nicht zu verachtendes Dreamcast-Grauen: Alt, aber auch nicht zu verachten.

Quelle: Flashpoint

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND

November	Dezember	Januar
Headhunter	Shenmue 2	Phantasy Star Online v2
Action-Adventure	Adventure	Rollenspiel
Virtua Tennis 2	Black & White	Rez
Sportspiel	Strategie	Action
Harry Potter	Baldur's Gate: Dark A.	Ace Combat 4
Jump'n'Run	Action-Rollenspiel	Flug-Action
Syphon Filter 3	Capcom vs. SNK 2	Dropship
Action	Beat'em-Up	Simulation
Devil May Cry	Everbody's Golf 3	Ecco the Dolphin
Action	Sportspiel	Action-Adventure
World Rally Championship	Giants Citizen Kabuto	Legends of Wrestling
Rennspiel	Action	Beat'em-Up
WWF Smackdown	Jak & Daxter	WTA Tour Tennis
Beat'em-Up	Jump'n'Run	Sportspiel

Do-it-yourself-Sound



Im Video lasst Ihr die Puppen tanzen

Nach etlichen PC-Versionen bringt Magix nun eine abgespeckte Version des "Music Maker" für die PS2 auf den Markt. Aus einer Palette von über 3.000 Dateien bastelt Ihr Euch eigene Songs plus Video. Dabei arbeitet Ihr mit hämmernden Hip-Hop-Beats, 80er-Synthi-Klängen oder rockigen Gitarrenriffs. Im Arrangierfenster reiht Ihr einzelne Soundsamples auf mehreren Spuren aneinander, bei den Videodateien geht's genauso. Für passendes Tempo und Harmoniestimmigkeit sorgt das Programm automatisch. Mit Effekten wie Hall oder Flanger gebt Ihr Euren Kreationen zusätzliche Würze. Wenn Ihr den Song abspielt, dürft Ihr mit dem linken Analogstick scratchen – bringt nicht viel, ist aber ein nettes Goodie.
Im Vergleich zu Codemasters "MTV Music Generator 2.0" verfügt der "Music Maker" über weit weniger Samples und Werkzeuge, dafür sind die Videos hochwertiger – ein nettes Produkt für kreative Musikfans.

PRODUKT	
Audiosoftware	
HERSTELLER	
Magix	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	120 Mark

Ordentliches Musikprogramm, leider mit etwas umständlicher Bedienung.

USA: Keine PS2-Preisreduktion

Marketingabteilungen soll einer verstehen: Während der Preis der PS2 bei uns weit vor Weihnachtsfest und Xbox-Veröffentlichung auf 599 Mark gesenkt wurde, soll es in den USA keine Reduktion geben – obwohl dort Mitte November gleich zwei Konkurrenzkonsolen auf den Markt kommen. Grund für das Vertrauen, mit einem Preis von 300 US-Dollar gegen Xbox (300 $) und Gamecube (200 $) anstinken zu können, ist der Zweifel an der Verfügbarkeit beider Systeme. Zwar versprechen Microsoft und Nintendo 800.000 bzw. 700.000 Starteinheiten, ob diese massiven Stückzahlen tatsächlich in die Läden gebracht werden können, ist aber immer noch fraglich.

Lesefutter für Sammler



Kein Anspruch auf Komplettheit: Der leidenschaftliche Videospielsammler Lars Nyerup hat in Heimarbeit den netten kleinen Führer "100 Seltene Mega Drive Module" geschrieben und verlegt – beziehen könnt Ihr das auf 333 Stück limitierte und 29,80 Mark teure Werk per E-mail an gyrodine@aol.com oder via Telefon (04506/694). Auf den gut 100 (beinahe durchgehend) schwarz-weißen Seiten findet Ihr Pack- und Screenshots allerlei seltener 16-Bit-Stücke, locker geschriebene Beschreibungen sowie Benotungen und Zirkapreise. Ein hübsches Büchlein für Freaks, wenn sich auch über die Preisangaben streiten ließe.

Kraftakt: PS2-Force-Feedback

Das von Logitech für "Gran Turismo 3" entwickelte 'GT Force'-Lenkrad bekommt nun prominente Konkurrenz: Thrustmasters 'Force Feedback Racing Wheel' für 250 Mark protzt mit Ferrari-Lizenz, Schalthebel, Fußpedalen und natürlich einem kräftig am Lenkrad zerrenden Elektromotor. Angeschlossen wird das wuchtige und exzellent verarbeitete Accessoire via USB-Stecker sowie separatem Netzteil. Auf der Oberseite sind zwei Buttons und zwei Steuerkreuze angeordnet, wobei das rechte die vier Aktionstasten (Kreis, Dreieck, Quadrat, Kreuz) simuliert. Auf der Unterseite befindet sich ein robuster Klemmbügel, welcher für bombensicheren Halt an der Tischplatte sorgt. Im Renntest überzeugte das griffige Lenkrad mit enormen Zugkräften, die bei Dauereinsatz einen kräftigen Muskelkater bescheren. Lenkt Ihr bei manueller Schaltung gar mit einer Hand, wird aus dem Spiel schnell ein Kraftakt. Wer schon immer mal brachiale Lenkkräfte verspüren wollte und die umständliche Bedienung (dank fehlender Beschriftung) verschmerzen kann, fährt mit dem Thrustmaster-Zubehör besser als mit der gleich teuren Sony/Logitech-Konkurrenz.

PRODUKT	
F. Feedback Racing Wheel	
HERSTELLER	
Guillemot	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	250 Mark

Sehr empfehlenswertes PS2-Lenkrad mit starkem Force Feedback.



Eigentlich ist mit dem Thema Flugsicherheit momentan sicher nicht zu spaßen, aber die Ängstlichkeit an deutschen Flughäfen treibt schon sonderbare Blüten. So müssen die MAN!ACs nun vor Geschäftsreisen nicht nur eine Stunde eher aufstehen, auch das meist dicke Handgepäck will wohlüberlegt gepackt sein. Die letzten Opfer unserer Naivität: Colins Nagelfeile (München) und Würde (intensive Abtastung des Genitalbereichs) sowie Stephans Nassrasierklingen (Frankfurt). Unsere Lehre: Tragt saubere Unterhosen und kauft Euch Gilette-Aktien.



Lachender Dritter: Ab jetzt übernimmt Oliver 'Milchbart' Schultes alle Flugreisen.

COMING NOW

NOVEMBER

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay Action-Adventure	grün
	Dark Summit	THQ Sportspiel	grün
	Dynasty Warriors 3	Koei Actionspiel	grün
	Soul Reaver 2	Eidos Action-Adventure	grün
	Star Trek Voyager: Elite Force	Activision Ego-Shooter	grün
	WWF Smackdown: Just Bring It	THQ Beat'em-Up	grün
	Syphon Filter 3	Sony Actionspiel	grün
	Dead or Alive 3	Tecmo Beat'em-Up	grün
	Halo	Bungie Ego-Shooter	grün
	Oddworld: Munch's Oddysee	Oddworld Action-Adventure	grün
	Project Gotham Racing	Microsoft Rennspiel	grün
	Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2	LucasArts Actionspiel	grün

DEZEMBER

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Grandia 2	Ubi Soft Rollenspiel	grün
	Jade Cocoon 2	Crave Rollenspiel	gelb
	Tsugunai	Atlus Rollenspiel	rot
	Wizardry: Tale of the Forsaken Land	Atlus Rollenspiel	rot
	Star Wars: Obi-Wan	LucasArts Action-Adventure	grün
	WWF Raw Is War	THQ Beat'em-Up	grün
	Extreme-G 3	Acclaim Rennspiel	grün
	Pikmin	Nintendo Strategie	grün

NOVEMBER

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	All Star Pro Wrestling 2	Square Beat'em-Up	rot
	Guilty Gear X Plus	Sammy Beat'em-Up	gelb
	Gun Survivor 2	Capcom Gun-Shooter	gelb
	Love Smash	Taito Sportspiel	rot
	Tales of the Sunrise Heroes 2	Sunrise Actionspiel	rot
	Pop'n'Music 5	Konami Musikspiel	rot
	Rockman X6	Capcom Jump'n'Run	rot
	Rez	Sega Actionspiel	gelb
	Super Smash Brothers Melee	Nintendo Beat'em-Up	grün
	FIFA 2002	Electronic Arts	grün

NOVEMBER

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Maximo	Capcom Actionspiel	grün
	Seaman	Sega Simulation	rot
	Vampire Night	Namco Gun-Shooter	grün
	Fushigi no Dungeon	Sega Adventure	rot
	Sonic Adventure 2 Battle	Sega Jump'n'Run	gelb

(grün) Spiel wird in Deutschland erscheinen
(gelb) Veröffentlichung in Deutschland realistisch
(rot) Spiel erscheint nicht in Deutschland



Tales of Destiny 2



So schön kann Bitmap-Optik sein: Sämtliche Hintergründe, Charaktere und Monster sind mit beeindruckender Liebe zum Detail gestaltet.

Während Namcos "Tales"-Reihe in Japan ein echter Publikumsliebling ist und es sogar schon zu TV-Serienruhm gebracht hat, kennt die Anime-inspirierten RPG-Abenteuer im Westen nur eine eingeschworene Fangemeinde. "Tales of Destiny 2" ist der mittlerweile dritte Ableger – in Japan nannte man das Spiel noch "Tales of Eternia".

Das Fantasyreich Eternia besteht aus zwei Welten: Inferia und Celestia. Diese sind durch die Orbus-Barriere voneinander getrennt, die den Bewohnern jeden Kontakt unmöglich macht. Natürlich bahnt sich mal wieder gewaltiges Unheil an: Die beiden Welten drohen zu kollidieren, mit der Folge, dass jegliches Leben ausgelöscht würde. Während aber die Bewohner Inferias weiterhin unbedarft in den Tag hineinleben, hat man in Celestia die Gefahr erkannt: Ein junges Mädchen

Shoppen leicht gemacht: Dank komfortabler Benutzerführung gehen Einkäufe im Waffen- oder Item-Laden sehr leicht von der Hand.





Mittend drin: In den actiongeladenen Kämpfen steuert Ihr nur einen Charakter selbst…



Keile mit Weile: Via Schultertaste friert Ihr das Kampfgeschehen kurz ein, um per Cursor einen neues Angriffsziel festzulegen.

…während die übrigen Partymitglieder auf eigene Rechnung zaubern, kloppen oder heilen.

Zufallskämpfe und rotierbare Kamera – Wanderungen über die Oberwelt sind polygonal in Szene gesetzt.

namens Meredy macht sich in einer Kapsel auf den Weg nach Inferia. Es kommt, wie es kommen muss: Das Gefährt stürzt ab und landet in der Nähe des verschlafenen Nests Rasheans, dem Heimatort der Teenager Reid und Farah. Obwohl die beiden kein Wort in Meredys Sprache verstehen, machen sie sich auf den Weg, um bei ihrer Mission zu helfen.

Wer ein wenig RPG-Erfahrung aufweisen kann, weiß, was ihn erwartet: In der Vogelperspektive erforscht Ihr Städte und Dungeons, auf einer 3D-Weltkarte reist Ihr von Ort zu Ort. Speichern lässt sich jederzeit, mit Magie und Heilsalben sorgt Ihr für die Gesundheit Eurer Party. Üble Banditen und wilde Monster attackieren Euch in den altbekannten Zufallsbegegnungen. Doch hier erschöpfen sich die Parallelen: Was "Tales of Destiny 2" von der Genre-Konkurrenz unterscheidet, ist das Kampfsystem. Im Gegensatz zu "Final Fantasy"-Gefechten steuert Ihr nur Held Reid – die Kumpane werden von der PSone oder drei weiteren Spielern via Multitap übernommen. Ihr steuert den ungestümen Charakter in der Seitenansicht frei durch die Kampfarena, auf Knopfdruck schwingt Ihr die Waffe, blockt oder setzt Magiepunktezehrende Spezialattacken ein. So ist neben einer durchdachten Strategie auch etwas Fingerspitzengefühl nötig, um siegreich zu sein. Damit Eure KI-Kumpel vernünftig agieren, könnt Ihr deren Aktionen in einem einfachen Menü festlegen – gewünschte Strategien werden ihnen also schon vor dem Kampf eingebläut. Magische Fähigkeiten erhaltet Ihr mit Hilfe der Craymels – Elementarwesen, die an die Eidolons von "Final Fantasy 9" erinnern.

"Tales of Destiny 2" ist genau das Richtige für Rollenspieler der alten 16-Bit-Schule. Rendergrafik bekommt Ihr weit und breit nicht zu sehen, dafür erforscht Ihr hübsch gezeichnete 2D-Szenarien, die qualitativ kaum hinter denen von Squares "Legend of Mana" zurückstehen. Bei allen wichtigen Dialogen lauscht ihr ausführlicher Sprachausgabe. Sind die Stimmen noch passend gewählt, könnten allerdings Betonung und Dramatik noch einiges an Feinschliff vertragen. Musikalisch wird gefällige Standardkost geboten – Ohrwürmer sind selten, dennoch wird das Geschehen auf dem Bildschirm angemessen untermalt. Und wo die letzten "Final Fantasy"-Teile mit aufwändigen Render-FMVs protzten, wartet "Tales of Destiny 2" mit hochwertig produzierten Zeichentrick-Sequenzen auf. Gelungenes Charakter-Design von Illustratorin Mutsumi Inomata und angenehm flüssige Animationen wissen zu gefallen, technisches Highlight sind aber zweifellos die Kampfszenen: Die fein gezeichneten Hintergründe erfreuen Euch durch Parallax-Ebenen, Helden- und Gegnersprites glänzen dank zahlloser Animationsphasen und auch die Spezialattacken wurden mit viel pyrotechnischem Schnickschnack in Szene gesetzt. Das Beste: Selbst bei einem Dutzend oder mehr Charakteren auf dem Bildschirm geht die Grafik nicht in die Knie.

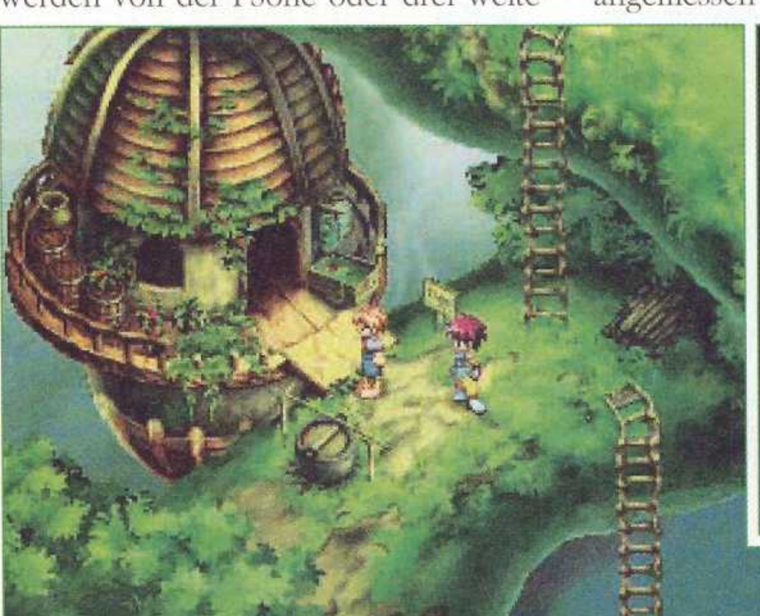
Durch ihren flotten Verlauf nerven die zahlreichen Kämpfe auch nach etlichen Spielstunden kaum, dafür ist die Geschichte wenig innovativ. Alten Rollenspiel-Hasen sei "Tales of Destiny 2" ans Herz gelegt, aber auch Abenteuer-Amateure werden sich in Eternia gut aufgehoben fühlen.
tn

In Japan

lief auf dem Sender WOWOW vom Januar bis März 2001 die 13-teilige TV-Reihe "Tales of Eternia". In der Anime-Serie von Studio Xebec und Regisseur Shigeru Ueda wird eine Parallel-Handlung zum PSone-Abenteuer geboten. Leider ist über ein Erscheinen im Westen nichts bekannt, findige Fans haben die "Tales of Eternia" aber bereits mit eigenen Untertiteln versehen und bieten die Folgen illegalerweise zum Download im Netz an.



Wie die TV-Serie (Bilder) bietet auch das PSone-Abenteuer hübsche Anime-Sequenzen.





Phantasievolle Baumdörfer und muffige Höhlensysteme – klassische RPG-Schauplätze unterstützen das erstklassige Bitmap-Retro-Flair.

Spielspaß 82%

SYSTEM	PSone
HERSTELLER	Namco
D-RELEASE	nicht geplant

Hübsches Bitmap-RPG der alten Schule: Dank actionreichem Kampfsystem und nettem Vierspielermodus motivierend.









Garou: Mark of the Wolves

Feurige Fußarbeit: Taekwondo-Crack Kim verlässt sich vornehmlich auf seine durchtrainierten Beine.

Kämpfermangel?

Wenn Euch die zwölf Standard-Prügelknaben nicht reichen, könnt Ihr mit einem einfachen Trick auch die beiden Endgegner Grant und Kain auswählen. Drückt dazu einfach im 'Character Select' bei den Porträts der äußeren beiden Figuren das Steuerkreuz nach rechts bzw. links Richtung Bildschirmende.



Mit einem kleinen Trick wählt Ihr die beiden mächtigen Bosse Grant und Kain an

Vorbei die Zeiten, in denen stilbewusste 2D-Fetischisten für das nächste Spiel den Bausparvertrag kündigen mussten. Als letztes Neo-Geo-Highlight steht "Garou: Mark of the Wolves" bei Fans mit weit über 1.000 Mark im Kurs, Dreamcast-Besitzer kommen da glücklicherweise deutlich billiger weg.
Der neueste Teil der "Fatal Fury"-Serie, die 1991 in der Spielhalle unter dem Namen "Garou Densetsu" debütierte bietet 14 bekannte SNK-Heroen wie Terry Bogard, Rock Howard, Kim Jae Hoon oder Hokutomaru, die sich in traditioneller 2D-Manier vermöbeln. Zwei Buttons für Schlag bzw. Tritt sowie die taktisch einsetzbare 'Taunt'-Funktion verknüpfen gewandte Pad-Künstler zu ellenlangen Schlagkombos und wuchtigen Specials. Zusätzlich gibt's einen Energiebalken am unteren Bildrand, der sich durch Manöver und bezogene Ohrfeigen füllt, und so die Möglichkeit zu den Super- und noch schmerzhafteren Potential-Moves



Verzweiflungstat: Vor den rauschenden Wasserfällen wehrt sich Gato verzweifelt gegen die drohende Niederlage.



Harte Nuss: Der schwarze Ryu-Klon Marco macht dem altgedienten "Garou"-Hauptcharakter Terry reichlich Ärger.

bietet. Wem diese Extraportion Kopfschmerzen nicht reicht, der achtet auf den TOP-Wert. Die Abkürzung steht für 'Tactical Offensive Position' und macht Euch je nach Zustand Eurer Lebensenergie noch gefährlicher. Ist die verbleibende Kraft im TOP-Bereich, beginnt Euer Kämpfer zu blinken und freut sich über zusätzliche Stärke, schrittweise Energie-Regeneration und die Fähigkeit zur komplizierten, aber effektiven TOP-Attacke. Damit könnt Ihr nicht nur kräftig Schaden verursachen, sondern auch einen eventuellen gegnerischen Block zerstören. Wer nämlich die ganze Zeit nur feige die Deckung hochnimmt, wird letztendlich mit einem 'Guard-Break' bestraft. Außer zahlreichen spielerischen Feinheiten hebt sich "Garou" vor allem durch den eleganten Zeichenstil von der Konkurrenz ab – wer von Ryu und Ken die Nase voll hat, sollte definitiv zugreifen. *dm*



Das bittere Ende: Nur wenn Ihr Maskenträger Grant besiegt, dürft Ihr Euch im letzten Kampf dem blonden Kain stellen.



Capcom vs. SNK 2



Endgegner unter sich: Thai-Box-Veteran Sagat zeigt dem mutierten 'God'-Rugal, wo der Hammer hängt.

Nach dem schwachbrüstigen "Pro"-Update versorgt Capcom die Bitmap-Fans jetzt mit dem legitimen Nachfolger der großen Vergleichsprügelei "Capcom vs. SNK". Im zweiten Teil tragt Ihr mit über 40 Kämpfern den Glaubenskrieg zwischen den beiden ehemaligen Prügelkonkurrenten aus, bildet Teams aus ein bis drei Charakteren und wählt aus sechs verschiedenen 'Grooves'. Diese bestimmen Sondermanöver wie 'Air Block', 'Guard Break' und andere Feinheiten – wem die vorgegebenen Grooves nicht reichen, der bastelt im Editor-Modus seinen eigenen Kampfstil. Technisch gibt sich das 2D-Gekloppe gewohnt souverän, feine Animationen und schicke Hintergründe, aufgepeppt durch polygonale Dekoration (in der Wüstenstage fahren 3D-Autos über den Kampfplatz) sorgen für Atmosphäre, einzig die Kämpfer-Sprites bieten einen durchwachsenen Anblick. Während manche Figuren durch exzellente Zeichnungen beeindrucken, verschrecken andere durch grobe Pixelhaut. Abgesehen von kleinen kosmetischen Fehlern ein exzellenter Prügler in bewährter Machart. *dm*



Dank massenhaft Kämpfern, Options-Overkill und größtenteils hervorragender 2D-Optik ein echter Volltreffer.






SO WERTEN DIE EXPERTEN

"In der Hitze des Gefechts"

Jeden Monat dasselbe Theater: Die Nerven der Redakteure liegen in der letzten Arbeitswoche dank Abgabe- und Spielestress (ja, sowas gibt´s) blank. Was tun die MAN!ACs, um Ihr Gemüt zu kühlen?

SUPER

MARTIN SPIELT:
1. Jak and Daxter – PS2
2. Pac-Man Collection – GBA
3. Half-Life (dt.) – PS2

UND ENTSPANNT bei Ebay-Auktionen. DAS IST ZWAR AUCH NERVENAUFREIBEND, BESCHERT ABER KURZZEITIGE GLÜCKSMOMENTE.

OLLI SPIELT:
1. Silent Hill 2 – PS2
2. Headhunter – DREAMCAST
3. Jak and Daxter – PS2

URKS



UND ENTSPANNT beim Heimkinoabend MIT DR. LECTER, ASH UND LT. RIPLEY – DIESES PROGRAMM LÄSST DEN GROLL AUF KOLLEGEN VERGESSEN UND BRINGT MICH AUF INTERESSANTE GEDANKEN...

Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.

COLIN SPIELT:
1. Silent Hill 2 – PS2
2. GTA 3 – PS2
3. Headhunter – DREAMCAST

GUT



UND ENTSPANNT mit meiner Gibson Nighthawk, WEIL SATTER E-GITARREN-SOUND UND SCHARFE ROCK-RIFFS JEDEN ANFLUG VON STRESS NIEDERBRETTERN.

STEPHAN SPIELT:
1. Advance Wars – GBA
2. Half-Life (dt.) – PS2
3. Headhunter – DREAMCAST

NA JA



UND ENTSPANNT mit Fernsehen, WEIL NICHTS BESSER EINSCHLÄFERT, ALS DIE SINNENTLEERTE UNTERHALTUNG DEUTSCHER PRIVATSENDER.

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

URKS

ULRICH SPIELT:
1. Syphon Filter 3 – PSONE
2. NHL Hitz 20-02 – PS2
3. Crash Bandicoot 4 – PS2

UND ENTSPANNT mit Ambient-Musik, WEIL DAS VERDORBENE METAL-GESOCKS IN DER REDAKTION SICH DANN ERST GAR NICHT MEHR IN HÖRWEITE TRAUT.

DAVID SPIELT:
1. Skies of Arcadia – DREAMCAST
2. Wipeout Fusion – PS2
3. Time Crisis 2 – PS2

GEHT SO

UND ENTSPANNT in Lederrüstung und Kettenhemd, WEIL NICHTS DEN KOPF SO FREI MACHT, WIE EINEM MASKIERTEN ORK DENSELBEN EINZUSCHLAGEN.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?





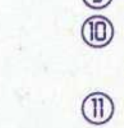
ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Online-Fähigkeit (nur Dreamcast)
3. 60-Hertz-Modus
4. Anzahl der CDs, DVDs bzw. Umfang des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie  oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad- oder Maus-Unterstützung 
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER: Konami Tokyo, Japan (www.konami.de)

Silent Hill 2



Diente der Nebel im Vorgänger noch zum Kaschieren grafischer Schwächen, kommt die Dunstwand auf der PS2 real und sehr atmosphärisch rüber.



Schrei, wenn Du kannst: Besonders in klaustrophobisch engen Gängen beeindruckt der Schein von James' Lampe durch realistische Lichtbrechung und fantastische Schattenwürfe in Echtzeit.

Wenn's um Videospiele mit Horrorthematik geht, scheiden sich die Geister. Die einen bevorzugen die harten Splatterorgien eines "Resident Evil", andere schwören auf eher rustikales Spukhausflair à la "Alone in the Dark" und nicht wenige halten den subtilen Psychoterror in "Silent Hill" für die bislang packendste Bildschirmgruselei. Zumindest in puncto Spannung hat letztgenannter Schocker den Horror-Oscar sicher: Dank bedrückender Dunkelheit, kranker Story und nicht zuletzt der unkonventionellen Sounduntermalung garantiert der PSone-Höllentrip auch nach zwei Jahren noch Gänsehaut pur. Doch Konami lässt die gequälten Seelen der amerikanischen Kleinstadt nicht zur Ruhe kommen: Der heißersehnte 128-Bit-Nachfolger erzählt die Geschichte von James Sunderland, den ein Brief seiner Frau nach Silent Hill lockt.

Verlaufen unmöglich: Heldenposition, Türen und verrammelte Durchgänge – die Automap verzeichnet akribisch alle Besonderheiten.

AUCH DER ZWEITE "SILENT HILL"-BESUCH BESCHERT EUCH PANIKATTACKEN und schweißnasse Hände: Konami versteht es perfekt, mit psychopathischer Musik sowie dem Spiel von Licht und Dunkelheit eine unglaublich packende Atmosphäre zu erzeugen – beim Test ist mir mehr als einmal das Herz in die Hose gerutscht. Leider kann "Silent Hill 2" (wie auch schon der Vorgänger) dieses Niveau nicht über die gesamte Spieldauer hinweg aufrecht erhalten: Die mehrmals vorkommenden, kilometerlangen Gewaltmärsche durch die Stadt langweilen und ziehen die Geschichte nur in die Länge, zumal sich die Interaktionsmöglichkeiten mit der 3D-Umgebung auf das Einsammeln von Munition und Medi-Paks beschränken. Hätte man die einzelnen Schauplätze räumlich näher aneinander gefügt und mehr spielrelevante Areale eingebaut, läge das Spannungsniveau um einige Stufen höher. Was mich zudem angeödet hat, waren die anspruchslosen Monsterkämpfe, die ohne einen Funken Taktik oder Geschick über die Bühne gehen. Angesichts der überragenden Gruselstimmung solltet Ihr diese Unzulänglichkeiten dennoch in Kauf nehmen; oder wollt Ihr den Albtraum Eures Lebens verpassen?



Oliver Schultes

Durch die Pforten der Hölle

Nicht weiter verwunderlich möchte man meinen, aber die Sache hat einen gewaltigen Haken. Denn eigentlich weilt Mary Sunderland schon seit einiger Zeit nicht mehr unter den Lebenden. In besseren Tagen, ehe eine geheimnisvolle Krankheit ihren fatalen Siegeszug über den Körper der jungen Frau angetreten hatte, verlebte das Ehepaar die letzten glücklichen Tage in dem romatischen Erholungsort. Die sehnlich erhoffte Rückkehr ins gemeinsame Paradies auf Erden sollte den Liebenden verwehrt bleiben – der Tod kennt keine Gnade. Drei Jahre nach dem tragischen Dahinscheiden findet sich James Sunderland nun in einem öffentlichem WC am Stadtrand von Silent Hill wieder. In der Tasche den just an ihn adressierten und unzweifelhaft von seiner dahingeschiedenen Frau handgeschriebenen Brief, welcher besagt, dass sich Mary in Silent Hill mit ihm treffen wolle – an ihrem Lieblingsplatz. Von Neugier, Zweifel und Hoffnung gleichermaßen erfüllt, macht sich der Witwer auf den Weg.

Mehr sei über die Hintergrundgeschichte aus Spannungsgründen nicht verraten. Wer den PSone-Vorgänger gezockt hat, kann sich ausmalen, was ihn in Silent Hill erwartet. In dem ehemals so idyllischen Örtchen, wo einst Familienurlauber, Jungverliebte oder kränkliche Kurgäste Entspannung und Erholung suchten, scheint die Hölle losgebrochen zu sein. Über Straßen und Häusern liegt eine undurchdringliche Nebelsuppe, die die Sichtweite auf ein paar Meter beschränkt. Statt geschäftiger Menschen bevölkern inzwischen allerlei albtraumhafte Horrorgestalten die Innenstadt. Bald trifft James auf unappetitliche Viecher, deren Schädel und Arme unter einer dicken Hautschicht an den Rumpf gepresst sind, oder infernalische Wesen, auf deren





Freund oder Feind? Einige zwielichtige Gestalten hat es nach Silent Hill verschlagen – packende Zwischensequenzen werden mal in Echtzeit-, mal in Rendergrafik eingestreut und stets mit ambitionierter, lippensynchroner Sprachausgabe unterlegt.

James' Blick richtet sich automatisch auf Items oder Notizen – Angst, etwas Wichtiges in der Düsternis zu übersehen, müsst Ihr also nicht haben.

Hüfte statt eines Oberkörpers ein zweites paar Beine thront. Dass Euch die ekelhaften Spukgestalten nicht wohlgesonnen sind, ist naheliegend. Bluttriefende Auseinandersetzungen stehen bei "Silent Hill" zwar seit jeher nicht im Vordergrund, in bester Survival-Horror-Manier sucht sich James Sunderland im Lauf des Abenteuers aber ein hübsches Waffenarsenal zusammen (siehe Kasten) – Notwehr ist ausdrücklich erlaubt. Gekämpft wird ebenfalls in schönster Genre-Tradition. Wankt Euch ein Ungetüm ins Blickfeld, nehmt Ihr es via R2 ins Visier und schlagt mittels X-Taste zu oder löst einen hoffentlich tödlichen Schuss aus. Weitere Manöver wie flinke Sidesteps oder eine 180-Grad-Drehung auf der Stelle bringen Bewegungsfreiheit ins Gefecht. Übrigens: Wer sich mit der üblichen "Resi"-Steuerung (Stick nach vorn, James läuft nach vorn) noch nie anfreunden konnte, darf sich nun über eine Bildschirm-relative Alternative freuen. Diese macht allerdings nur eingeschränkt Sinn: Zwar schwebt die Kamera auf offener Straße meist hinter dem Protagonisten, innerhalb von Gebäuden werden die Echtzeitkulissen aber oftmals aus festgelegten Kamerapositionen gezeigt.

Die Angst im Nacken

Wie schon im Vorgänger ist Eure Sichtweite meist stark durch Dunkelheit oder Nebel eingeschränkt, entsprechend gehören zwei "Silent Hill"-Veteranen bereits bekannte Gegenstände zu James' wichtigster Ausrüstung. Eine Taschenlampe leuchtet dunkle Ecken und Gänge aus, das bizarre Monsterradio kündigt eine Feindbegegnung an: Ertönt lediglich ein leises Rauschen, so taumelt der anrückende Dämon wahrscheinlich noch in sicherer Entfernung umher, bei ohrenbetäubendem Frequenzwirrwarr ist äußerste Vorsicht geboten. Eventuell lauert die Höllenkreatur erst hinter der nächsten Ecke, vielleicht ist das Biest aber auch gerade im Begriff, Euch die tödlichen Krallen in den Nacken zu bohren. Verstärkt wird das Gefühl der permanenten Bedrohung durch die packende Musikuntermalung. Mal hallen nur die Schritte Eures digitalen Alter Egos durch die Flure, ohne Vorwarnung ertönen plötzlich ohrenbetäubende Stampf- und Schleifgeräusche, von irgendwo dringen verzweifelte Schreie an Euer Ohr. Auch wenn meist keine unmittelbare Bedrohung auszumachen ist, das befreiende Gefühl von Sicherheit stellt sich in den zehn bis 15 Spielstunden niemals ein.



Hilfsbereit: Zwischenzeitlich eilt Ihr auch im Gespann durch die Nebel des Wahnsinns. Gentleman-like haltet Ihr der blonden Schönheit angreifende Gruselgestalten vom Leibe.

Mordwerkzeuge

BRETT: James erste Waffe überzeugt weder durch besondere Durchschlagskraft noch Reichweite. Dank der rostigen Nagelspitze leistet Euch das Kantholz dennoch gute Dienste. Mit flinken Links-Rechts-Schlägen bringt Ihr die Biester zu Fall, ein saftiger Über-Kopf-Schwinger beendet deren unheiliges Leben.



PISTOLE: Der Zehnschüsser ist Eure erste Fernwaffe. Aufgrund hoher Feuerrate und leichter Bedienbarkeit ist die handliche Bleispritze vor allem gegen schwache Dämonen zu empfehlen. Wer fleißig sucht, findet in Silent Hill reichlich Zusatzpatronen – über Nachschub müsst Ihr Euch also keine Sorgen machen.



STAHLROHR: Die erste Wahl für den Nahkampf. Ein gezielter Stoß mit der gut einen Meter langen Eisenstange hält die schleimigen Höllenbewohner auf Distanz und haut sie von den fauligen Stelzen. Liegen sie erstmal am Boden, drescht Ihr solange auf die geschundenen Leiber ein, bis das Blut in Strömen fließt.



SCHROTFLINTE: Bei der fauchenden Shotgun halten sich Vor- und Nachteil die Waage. Auf kurze Distanz reißt Ihr mit dem Kolben gleich mehrere Monster um, wegen der hohen Streuung werden weit entfernt stehende Unholde von den Metallkügelchen oft nicht mal gestreift. Die perfekte Wumme für enge Räume.



GROSSES MESSER: Der ultimative Todbringer, des Henkers Lieblingsschneide. Die bleischwere Klinge in Händen, schleppt sich James nur noch langsam voran. Zwar wird jeder Schlag stark verzögert ausgeführt wird, mit dem richtigen Timing ist aber bereits ein Treffer tödlich.



JAGDGEWEHR: Für den geübten Meisterschützen optimal. Ein gut gezielter Schuss erwischt auch Höllenschergen auf der anderen Straßenseite. Nachteil: Wenig Munition, nach vier Schuss muss nachgeladen werden, und für den Nahkampf schlicht zu unhandlich.



The Silent Hill Chainsaw Massacre: Einmal durchgespielt, steht Euch beim zweiten Anlauf eine knatternde Kettensäge zur Verfügung.

Ende gut, alles gut?

Wie schon der PSone-Vorgänger, besitzt auch "Silent Hill 2" verschiedene Abspänne. Von den insgesamt fünf unterschiedlichen Enden bekommt Ihr zwei frühestens nach einmaligem Durchspielen zu sehen. Welcher der drei 'regulären' Epiloge Euch beim ersten Mal erwartet, richtet sich jedoch nicht nach der Erledigung konkreter Aufgaben, sondern wird von Eurem allgemeinen Verhalten bestimmt: Scheucht Ihr James schwer verletzt durch die Gegend oder greift Ihr lieber gleich zum Medi-Pak? Wart Ihr immer nett zu Euren digitalen Mitmenschen oder schert Ihr Euch nur um den eigenen Kram? Ob Happy End oder tragischer Schluss – Ihr habt es in der Hand...



ANDERE VERSIONEN

Eine Xbox-Umsetzung ist in Arbeit. Der PSone-Vorgänger wurde in MAN!AC 8/99 mit 83% Spielspaß getestet.

Ausweichen & Zuschlagen: Ob Zwischenboss oder Standardscherge – großartige taktische Anforderungen stellt keine Kampfbegegnung.


Ruhe vor dem Sturm: Speicherpunkte sind großzügig und strategisch sinnvoll über die Weiten der Schreckensstadt verteilt.

***Wenig zu meckern** gibt es über die PAL-Anpassung. Zwar beließ Konami die Sprachausgabe wie beim Vorgänger in Englisch, gut übersetzte Untertitel machen den Höllentrip aber für Nicht-Anglisten verständlich. PAL-Balken sucht Ihr vergebens, die 50-Hertz-Bremse fällt nur in den spärlichen FMV-Sequenzen mit leichtem Ruckeln negativ auf.*

Tagebucheinträge und Zeitungsschnippsel geben Euch bruchstückhafte Hintergrundinfos über die dunkle Geschichte von Silent Hill

Hirnmarter & Herzkasper

Beim grundlegenden Spielablauf orientiert sich die 128-Bit-Gruselei eng am Vorgänger: Auf der Suche nach Hinweisen, die dass Mysterium um seine tot-geglaubte Frau lüften, spurtet James durch weitläufige Straßenzüge, heimelige Parkanlagen und andere typische Freiluftszenarien einer amerikanischen Durchschnittsstadt. Den Großteil der Nachforschungen stellt Ihr jedoch in geschlossenen Gebäuden an: Klaustrophobische Appartementblocks, schimmelige Krankenhausflure sowie ein verlassenes Hotel wollen dabei einer gründlichen Recherche unterzogen werden – weniger Monsterkonfrontationen und mehr Kopfnüsse lautet hier im Gegensatz zum Straßenkrieg das Motto. Damit auch blutige Anfänger eine Überlebenschance haben, lässt Euch Konami vor Spielbeginn die Wahl zwischen mehreren 'Action'- (James steckt weniger Treffer ein, die Höllenbewohner umso mehr) und Rätselschwierigkeitsgraden. Die Denksportaufgaben haben es nämlich mitunter mächtig in sich: Von simplen Schlüssel-Schloss-Aufgaben bis zu verzwickten Knobeleien, bei denen unterschiedliche Items miteinander kombiniert und aus abstrusen Gedichten Zahlencodes oder Wortspielereien entschlüsselt werden müssen, reicht die Palette. Um einen möglichst stressfreien Abenteueralltag zu gewährleisten, war den Entwicklern eine komfortable Benutzerführung wichtig: Jedes elementare Textdokument, ob hingekritzelte Wandschmiererei oder akribisch geführtes Tagebuch, überträgt Euer Held automatisch in seinen jederzeit aufrufbaren Notizblock. Einmal gefunden, verzeichnet James zudem auf Levelkarten wichtige Räume, verschlossene Türen oder nicht-begehbare Abschnitte. Sorge, im schlecht ausgeleuchteten Terrain nützliche Items zu verpassen, ist grundlos: Bei eingeschalteter Lampe fällt James' Blick automatisch auf Rätsel-relevante Dinge, Medi-Paks oder Munition.

Euren Erfolg könnt Ihr an überall verteilten roten Speicherkarten sichern – dank ökonomischer Verwaltung passen theoretisch Dutzende von Spielständen auf eine Memory Card. *cg*

SO SCHÖN KANN GRUSELN SEIN: **Als bekennder Fan des Vorgängers waren meine Erwartungen an "Silent Hill 2" hoch und wurden weder enttäuscht noch übertroffen. Die Konami-Entwickler hielten sich nämlich akribisch an das Konzept des Vorgängers – mit allen Stärken und Schwächen. Ungeduldige Naturen ärgern sich nach wie vor über mitunter ellenlange Fußmärsche durch die Straßen, stupide Monstergefechte und recht spärliche Storyerklärungen. Was die Ausgewogenheit des Spielablaufs anbelangt ist Capcoms "Resident Evil"-Reihe noch immer eine Nasenlänge voraus. Auf der Habenseite steht dafür eine Atmosphäre, die in der Videospielwelt bis dato ihresgleichen sucht. Die absolut kranke Musikuntermalung (von bizarren Schleif- und Sirenenklängen bis zu disharmonischen Dudeleien), brillante Soundeffekte (ob Türöffnen oder Schussgeräusch) und die teilweise schon ekelhaft-detaillierten Innenoptiken pflanzen Euch die psychotische Albtraumstimmung mitten ins Nervenzentrum – sofern Ihr artig im Dunkeln und mit weit aufgerissener Stereoanlage zockt. Dann ist "Silent Hill 2" der perfekte Höllentrip für düstere Herbstnächte – erwachsen, melancholisch, verstörend & bitterböse.**


Colin Gäbel





Höllenrätsel: Einige der düsteren Denksportaufgaben fordern Kombinationsgabe und Interpretationstalent.

24 Stunden Online-Shoppen

www.primalgames.com

WIR AKZEPTIEREN AUCH: 

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

















PS 2

Grundgerät 599,00
Force Feedback Lenkrad 249,95
Fernbedienung Sony 59,95
Dual Shock PS2 59,95
Action Replay PS2 99,95
Memory Card PS2 Sony 89,95
Memory Card 16 MB 99,95
I-Link Kabel 29,95
Optical-Kabel 29,95
S-VHS Kabel 39,95
Air Blade Nov. 119,95
Alone in the Dark 129,95
ATV Offroad 119,95
Bloody Roar 3 109,95
Bomber Man 2001 109,95
Bouncer 119,95
Bundesliga Manager X 109,95
Capcom vs. Snk 2 119,95
Crash Bandicoot Zorn des. 109,95
Crazy Taxi 119,95
Dark Cloud 119,95
Dead or Alive 2 89,95
Driving Emotion Type S 99,95
ESPN Snowboard 49,95
Ephemeral Fantasy 109,95
Extreme G 109,95
Extermination 119,95
Fur Fighter 59,95
Fifa 2002 Nov. 119,95
Giants 109,95
Gungriffon Blaze 109,95
Half Life dt 119,95
Hidden Invasion 109,95
Jak&Dexter Dez. 119,95
James Bond Agent im ... Nov. ...119,95
Klonoa 2 Nov. 119,95
Lotus 109,95
Madden NFL 2002 119,95
Maximo Ghost´n Goblins 3D ...119,95
Moto GP 2 119,95
MTV Music Generator 119,95
NBA Street 119,95
NBA 2002 119,95
NHL 2002 119,95
No one lives forever Dez. 119,95
Orphen 99,95
Paris Dakar 99,95
Portal Runner 119,95
Pro Evolution Soccer 109,95
Projekt Eden 119,95
Red Faction uncut 129,95
Ridge Racer V 89,95
Rune 109,95
Run Like Hell Dez. 109,95
Shadowman 2 Nov. 119,95
Summoner 119,95
Splashdown 129,95
Spy Hunter 109,95
Starwars Bombard Racing 119,95
Simpsons Road Rage Nov. 119,95
Summoner 119,95
SSX Tricky 119,95
Star Trek Shattert Universe ...119,95
Tekken Tag 89,95
Thunderhawk 119,95
This is Football 2 119,95
Top Gun Nov. 109,95
Tony Hawk 3 Nov. 119,95
Time Crisis 2 + Gun 169,95
UEFA Season 2001/2 119,95
Victorious Boxer 109,95
Wer wird Millionär 2 119,95
Winback 119,95
Wipe Out Fusion Nov. 119,95
World Rally Championship 119,95
WWF Smackdown! Just Bring .119,95
Z. O. E. 89,95

PLAYSTATION

PS ONE 249,95
Dual Shock PS One 59,95
Memory Card ab14,95
Xploder 9000 49,95
Arc The Lad Colection 199,95
Black & White 89,95
Castlevania Chronicles 59,95
Dragon Warrior 7 159,95
Dino Crisis 2 49,95
Digimon 89,95
Final Fantasy IX 49,95
Final Fantasy Chronicals 179,95
Fifa 2002 99,95
Harry Potter 99,95
Hoshigami 149,95
Lunar 2 179,95
M... Underground 49,95
NBA 2002 Gold 99,95
Persona 2 149,95
Saiyuki 149,95
Spider Man 2 69,95
Syphon Filter 3 89,95
Tales Of Destiny 2 149,95
Tony Hawk 2 49,95
Time Crisis Titan + Gun 99,95

WWF Smack Down 2 49,95
X-Men 2 59,95

DREAMCAST

Grundgerät 239,95
VMS Memory 59,95
Pad Sega Original 59,95
Bleemcast Tekken 3/Metal... je .34,95
Crazy Taxi 2 89,95
Condifential Mission 89,95
Conflict Zone 99,95
Daytona USA 2001 89,95
Dragon Rider 99,95
Evil Dead Hail to the King 99,95
Fur Fighter 39,95
Floigen Brothers 89,95
H & D 39,95
Iron Aces 89,95
Illbleed 139,95
K-Projekt Nov. 89,95
Next Tetris 39,95
Outtrigger 89,95
Phantasy Star V. 2 149,95
Resident Evil: Code V. 109,95
Record Of Lodos 49,95
Unreal 109,95
Sega GT 59,95
Sonic Adventure 49,95
Sonic Adventure 2 89,95
Starlancer 59,95
Tony Hawk 2 69,95
Tomb Raider Chronicals 59,95
Virtual Golf 89,95
Virtual Tennis 59,95
Virtual Tennis 2 Nov. 89,95

NINTENDO 64

Banjoo Tooie 129,95
Kirby 64 119,95
Mario Party 3 119,95
Star Wars Battle for Naboo 119,95
Tony Hawk 2 119,95
Paper Mario 139,95
Perfect Dark 129,95
Pokemon Stadium 2 139,95

GAMBOY ADVANCE

Bomber Man 99,95
Castelvania 99,95
Europe Super Liga Soccer 99,95
Final Fight One 109,95
Gradius Advance 99,95
GT Championship 99,95
Harry Potter 119,95
ISS Advance 109,95
Planet Monster 99,95
Prehistoric Man 99,95
Pro Fire Wrestling 99,95
Robo Cop 109,95
Spidermann Mysteros M. 99,95
Spyro Seson of Ice 89,95
Tony Hawk 2 99,95
Mario Land 4 89,95
WWF Road to Wrestelmania ...99,95
X-Men Reign of the A... 99,95

GAMBOY COLOR

Pokemon Crystal 84,95
Pokemon Gold/Silber 79,95
Zelda Oracles Of Seasons 79,95
Zelda Oracles Of Ages 79,95

DVD

Agent Aika New Trial 59,95
Der Exorzist DC 44,95
Dungeons&Dragons 59,95
Die Mumie 2 Nov. 54,95
Final Fantasy ....i.V.
Hannibal FSK 18 59,95
Lost Souls 49,95
M. D. Geist 59,95
Star Wars Episode 1 59,95
Taxi Taxi 44,95
The 6th Day 39,95
The Cell FSK 18 49,95
Time And Tide 59,95
Tiger&Dragon Nov. 39,95
Wedding Planer Nov. 49,95

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM
ODER GREIFT ZUM TELEFON!

02 34-9 16 06 30

PRIMAL GAMES
THE GAME SOURCE

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

www.primalgames.com
Email: info@primalgames.com

Versand per Nachnahme + 4,95 DM Porto + Post-NN & Zahlscheingebühr, Kreditkartenzahlung 4,95 DM Porto. Ab 250,- DM Softwarebestellung Portofrei. Preisänderungen vorbehalten. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

ENTWICKLER: Kuju Entertainment, England (www.kuju.com)

Lotus Challenge

Nicht zum ersten Mal *steht Lotus im Mittelpunkt eines Rennspiels: 1990 erschien auf dem Amiga die erste "Lotus Turbo Challenge", die seinerzeit als die erste lohnenswerte Heimraserei im "Out Run"-Stil galt. In den Jahren darauf folgten noch zwei Fortsetzungen sowie Konvertierungen auf Mega Drive und SNES – dort allerdings ohne die Edel-Lizenz unter dem Namen "Top Gear".*



"Lotus Turbo Challenge 2": Dank Link-Kabel auf dem Amiga sogar zu viert spielbar.



Die Cockpitansichten der verschiedenen Vehikel sind allesamt liebevoll gestaltet



Ein Tag im Park: In London macht Ihr u.a. die städtischen Grünanlagen unsicher.

Extremraser: Im Gegensatz zur Crave-Reihe finden die nächtlichen Duelle in Tokio auf abgesperrten Strecken statt.



Während auf der PSone vor einiger Zeit ein traditionsreicher deutscher Sportwagenhersteller mit "Need for Speed: Porsche" in einem Spiel gewürdigt wurde, sind nun wieder Fans englischer Fabrikate an der Reihe: Bei der "Lotus Challenge" von Virgin gehen ausschließlich Karossen der Nobelschmiede an den Start – rund 40 Vehikel vom klassischen Rennwagen über den Ex-Bond-Flitzer Lotus Esprit bis hin zu Formel-1-Rasern könnt Ihr im Lauf des Spiels in Eure Garage stellen. Natürlich braust Ihr damit über Rennstrecken rund um die Welt: Neben der hauseigenen Teststrecke in der Grafschaft Bellingham stehen jeweils mehrere Kursvarianten in London, Arizona, Florida oder Tokio zur Wahl. Insgesamt fahrt Ihr auf 18 Pisten in mehreren Wagenklassen um Pokale und Punkte – auch zu zweit im Splitscreen, dann gehen allerdings keine zusätzlichen CPU-Piloten an den Start.

Bevor Ihr Euch in den Fahrersitz schwingt, wählt Ihr Eure bevorzugte Steuerungsart: Neben der üblichen direkten Richtungslenkung stehen realitätsnähere Alternativen zur Wahl, bei denen Ihr den Analogknüppel wie bei einem echten Lenkrad kreisförmig bewegen müsst. Auf Wunsch sind diverse Fahrhilfen wie ABS und Traktionskontrolle zu- bzw. abschaltbar, wagemutige Piloten aktivieren zudem das Schadensmodell, das grafisch recht realistisch in Szene gesetzt wird.

Neben Einzelrennen und Meisterschaften bildet die namensgebende 'Challenge' das Herzstück der PS2-Raserei: Hier startet Ihr eine hoffnungsvolle Testfahrer-Karriere bei Lotus und tretet im Auftrag Eures Stalls zu diversen Prüfungen und Rennen an. So müsst Ihr z.B. zu Beginn beweisen, dass Ihr das Auto beherrscht und mehrere Kunststücke auch mit manueller Schaltung absolvieren könnt. Den Rest der Zeit kämpft Ihr in normalen Rennen gegen bis zu sechs Gegner um den Sieg, gelegentlich warten zudem besondere Herausforderungen und Aufträge: Auf einer verschneiten Bergstraße duelliert Ihr Euch ungeachtet des dichten Gegenverkehrs mit einem hartnäckigen Rivalen oder verblüfft das Publikum in Florida bei Dragsterrennen und spektakulären Sprüngen über Busse. Habt Ihr eine Aufgabe erfolgreich erledigt, winkt zur Belohung das eingesetzte Auto und die Möglichkeit, die Übung jederzeit ohne Erfolgsdruck nochmals anzugehen. *us*



Hasch mich: Leider fehlen bei "Lotus Challenge" im Splitscreen jegliche CPU-Gegner.

DIE ENTWICKLER VON "LOTUS CHALLENGE" haben ein dickes Rennspiel-Paket geschnürt: Gerade die Testfahrer-Karriere motiviert dank des umfangreichen Fuhrparks und der vielen abwechslungsreichen Herausforderungen eine schöne Weile – allerdings ist es gelegentlich frustrierend, wenn Ihr z.B. an einem besonders knackigen Stuntwettbewerb verzweifelt. Das Hauptmanko von "Lotus" liegt allerdings in der Grafik: Die ist zwar technisch sauber und erfreut sogar mit echten Reflektionen auf dem Lack, das Renngeschehen wird allerdings nur träge und damit wenig dynamisch vermittelt. Zudem sehen die meisten der ohnehin nicht sonderlich abwechslungsreichen Kurse wegen der langweiligen Farbwahl ziemlich trist aus. Kommt Ihr mit den optischen Einschränkungen klar, lohnt sich "Lotus Challenge" trotzdem.

Ulrich Steppberger



HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	61%

Spielspaß 73%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Umfangreiche und durchdachte Rennsimulation, die unter fader Optik und gemächlichem Tempo leidet.

AB 12



Viel los in der 'Challenge': Dreht einen Werbespot (oben), hüpft über Busse (rechts) oder fahrt ein Duell mit Gegenverkehr (oben rechts).



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Fox Interactive, USA (www.foxinteractive.com)

The Simpsons Road Rage



Krusty kennt kein Pardon: Wenn der Spaßmacher mit seinem Clownmobil auf Kundenfang geht, ist niemand mehr sicher.



Nach dem gnadenlos missglückten "Simpsons Wrestling" versucht es Fox Interactive ein weiteres Mal mit der gelben Chaos-Sippe: Für "Road Rage" wurde als erfolgversprechende Kopiervorlage die fröhliche Chaosraserei "Crazy Taxi" von Sega gewählt.
Mr. Burns will in seiner gewohnt fiesen Art das Nahverkehrsmonopol in Springfield ergattern. Die Bewohner wiederum lassen sich Burns' Bosheit nicht gefallen und bieten deshalb kurzerhand ihre eigenen Vehikel als Taxis an. In insgesamt sechs Stadtteilen – darunter Vergnügungsviertel und Atomkraftwerk – geht Ihr mit einer von 17 bekannten Cartoon-Figuren auf Kundenfang. Der Spielablauf ähnelt dem großen Vorbild wie ein Ei dem anderen: Wartende Passanten sind mit einem Kreis markiert, kommt Ihr in diesem zu stehen, steigen die Gäste ein und geben ihr Ziel bekannt. Ohne Rücksicht auf weiteres Fußvolk brettert Ihr zum gewünschten Ort, bevor die Zeit ausläuft. Gelegentlich erhaltet Ihr Sonderaufträge, bei denen Ihr möglichst viel Stadtmobiliar (z.B. Abfalleimer) kaputtfahren oder dem Verkehr ausweichen sollt. Für zusätzliche Abwechslung sorgt ein 'Fang-den-Kunden'-Splitscreen für zwei Spieler sowie zehn Missionen, in denen Ihr Ziele demoliert oder auf der Flucht seid. *us*

***SO EIN OFFENSICHTLICHER CLONE** wie "Road Rage" ist mir bislang selten untergekommen. Aber immerhin wurde der Grundsatz 'besser gut kopiert als schlecht innoviert' ordentlich verwirklicht: Zwar ist das Fahrverhalten der Vehikel schlicht und die bunte Optik trotz schickem Cel-Shading-Einsatz simpler als beim Vorbild, der Spielspaß aber stimmt. An die abrupt wirkende Handbremse müsst Ihr Euch erst gewöhnen, doch die abwechslungsreichen Stadtteile und die Mini-Aufgaben sorgen für gute Laune, zumal Ihr etliche Charaktere erst nach und nach freispielt. Etwas witzlos sind die kurzen und einfältigen Missionen, auch der Splitscreen entpuppt sich als zu schlichter 'Capture the Flag'-Abklatsch. Als Nachschub für "Crazy Taxi"-Fans lohnt sich der Simpsons-Raser aber.*

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Electronic Arts	PS2	120 Mark	73%	75%

Spielspaß **79%**

Schamloser wie gelungener "Crazy Taxi"-Nachahmer: Technisch etwas mau, dank Lizenz aber lustig.




ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Xbox und Gamecube sind in Arbeit.

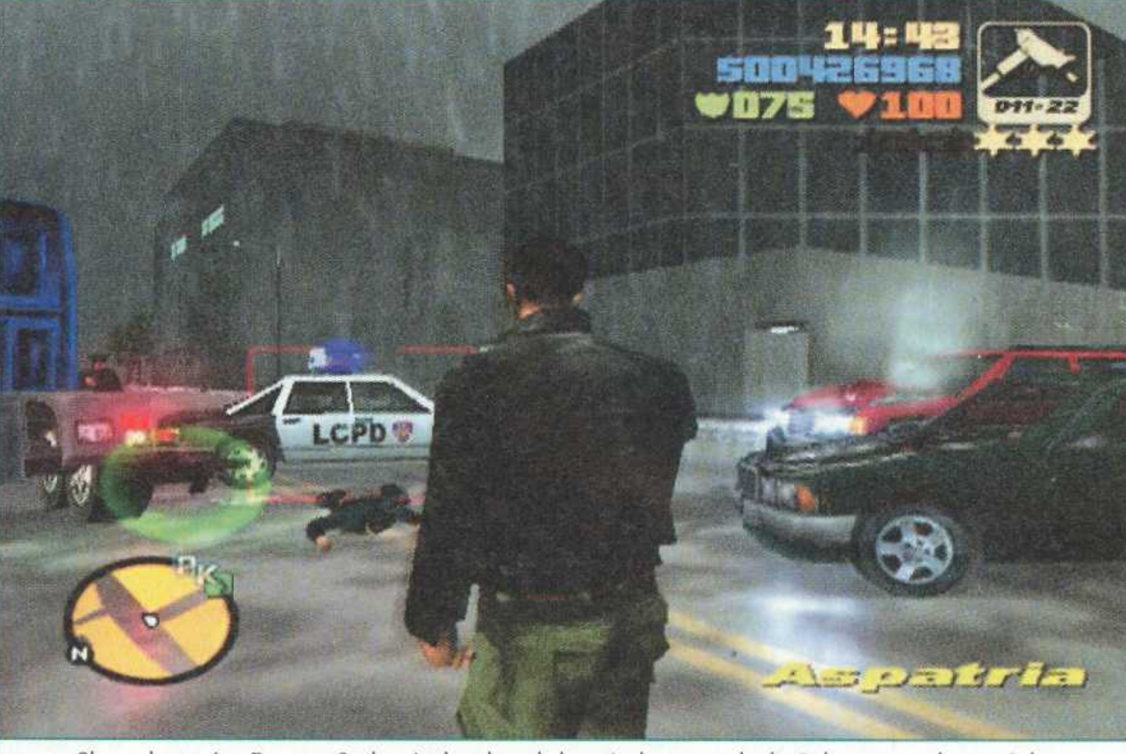


ENTWICKLER: DMA Design, Schottland (www.dma-design.com)

Grand Theft Auto 3



Da hat es 'Bumm' gemacht: Fliegt durch Eure Missetaten ein Fahrzeug in die Luft, wackelt sogar der Bildschirm kräftig.



Showdown im Regen: So beeindruckend der niederprasselnde Schauer auch aussieht, von den angreifenden Polizisten solltet Ihr Euch nicht ablenken lassen.

Das Original-"GTA" sorgte bereits 1997 für Aufsehen: So konsequent wie in diesem PSone- und PC-Titel wurde bis dato noch nie eine Verbrecher-Karriere simuliert. Prompt folgte zwei Jahre später die eine Spur schönere, größere und gewalttätigere Fortsetzung, die jedoch ebenfalls auf eine wenig detailreiche Vogelperspektive setzte – Nachzügler wie Reflections' "Driver" arbeiteten bereits mit Polygonoptik. Die folgende Funkstille des schottischen Entwicklers DMA Design hat nun ein Ende: Mit "Grand Theft Auto 3" wird die ultimative dreidimensionale Gangster-Simulation präsentiert.

Damit ist auch bereits der größte Unterschied zu den Vorgängern genannt: Statt von einem hochgelegenen Sichtpunkt aus Autos und Menschen in Spielzeuggröße zu beobachten, befindet Ihr Euch nun mitten im Geschehen. Eurem Nachwuchsknacki seht Ihr dabei über die Schulter, in geklauten Fahrzeugen wiederum habt Ihr die Wahl zwischen Cockpit-Sicht oder einer hinter dem Auto postierten Kamera. Selbst an hartnäckige Traditionalisten wurde gedacht: Die alte Vogelperspektive ist auf Wunsch wählbar.

Die Änderungen von "GTA 3" sind jedoch nicht nur optischer Natur, auch am Spieldesign wurde kräftig gefeilt. Zwar startet Ihr wie gehabt im ersten der drei Liberty-City-Stadtteile und erhaltet zu den anderen beiden erst Zugang, wenn Ihr Euch in der Verbrecherwelt nach oben arbeitet. Dafür könnt Ihr diesmal beliebig zwischen den Vierteln wechseln. Neu ist ebenfalls, dass Wetter und Zeit eine Rolle spielen: Regenschauer machen den Asphalt rutschig, Nebelschwaden begrenzen die Sichtweite. Außerdem sind Läden nur am hellichten Tag geöffnet, während sich nachts vorwiegend halbseidene Gestalten auf den zunehmend unsicheren Straßen tummeln.



Nächtliche Nebelschwaden machen das Leben leichter: Straftaten werden in der dichten Suppe weniger schnell bemerkt.

Ganovenstück

Bei "GTA 3" steht Ihr anfangs nicht wie früher einfach ziellos auf der Straße. Statt dessen seid Ihr in eine fortlaufende Story eingebunden, die sich mit jedem angenommenen Auftrag weiterentwickelt: Bevor Ihr nämlich das erste Mal aktiv ins Geschehen eingreift, findet Ihr Euch als Insasse eines Gefängnistransports wieder. Zum Glück teilt Ihr Euch diesen mit einem wichtigen Mafiaboss, der prompt

Die Gangs der Stadt

KOLUMBIANISCHES KARTELL: Die Südamerikaner sind auf Drogengeschäfte spezialisiert. Die Träger von Schlangenlederstiefel und -hüten kurven vorzugsweise mit verchromten Allradkisten durch die Gegend und ballern mit Waffen aus dem gleichem Material.

LIBERTY CITY MAFIA: Die von der Leone-Familie geführte Gang betreibt vordergründig Restaurants und Clubs. Die sehr loyale Truppe ist überaus traditionell veranlagt, bei der Waffen- und Autowahl hat sie allerdings keine besonderen Vorlieben.

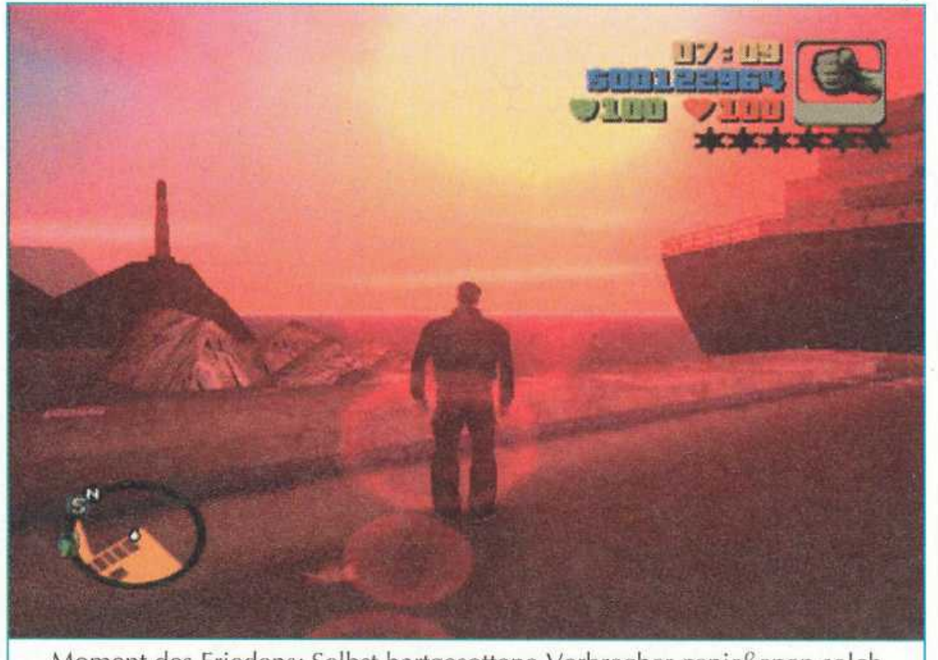
TRIADEN: Von Prostitution lassen die Chinatown-Verbrecher die Finger, doch ihr angestammtes Gebiet ist ihnen ebenso heilig wie die obligatorischen Tätowierungen – wer etwas gegen die Asiaten hat, wird mit Uzis und Beilen dauerhaft umgestimmt.

DIABLOS: Angeführt vom fetten Männerfreund El Burro tummelt sich die hispanische Straßengang vorzugsweise in Hepburn Heights. Im Alltag gehen die Gelhaar-Träger ohne große Ambitionen und Präferenzen vor: Hauptsache, es wird von Zeit zu Zeit eine Straftat begangen.

YAKUZA: Die japanische Organisation hat sich auf Betrug und Geldspiel spezialisiert, darum besitzt sie zahlreiche Kasinos – im Central Business District tummeln sich ausreichend Opfer. Die makellos gekleideten Mitglieder leben nach jahrhundertealter Tradition, in ihrer patriarchalischen Hierarchie ist die Ehre das höchste Gut.

UPTOWN YARDIES: Gedealt wird bei der Karibik-Gang vorzugsweise mit Marihuana; Dreadlocks und Stretch-Limousinen gehören für sie zum guten Stil. Penthäuser als Verstecke sind bei den Anführern äußerst populär und werden entsprechend eifersüchtig bewacht.

SOUTH SIDE HOODS: Crack, Prostitution und Prügeleien gehören für die Afroamerikaner genauso zum Alltag wie Hip-Hop-Mucke. Die Waffenwahl fällt leicht, Hauptsache die Wummen sind leicht zu verstecken – Goldketten und Trainingsanzüge fallen schließlich schon genug auf.



Moment des Friedens: Selbst hartgesottene Verbrecher genießenen solch schöne Sonnenaufgänge an der Küste.



Wie gewohnt brettert Ihr bei "GTA 3" mit zahlreichen geklauten Vehikeln über die Straßen



Diese schicke Ganovenkarre hat einen mächtigen Hubraum, ist allerdings etwas auffällig.



Sattelschlepper sind zwar nicht besonders flott, eignen sich aber hervorragend zum Überrollen von Fußgängern.

befreit wird – Ihr nutzt die Gelegenheit und flüchtet ebenfalls und nehmt zugleich den ersten von rund 80 Aufträgen an. Eine komfortable Bedienung erleichtert die Ausführung: Links unten auf dem Bildschirm wird die nähere Umgebung als Stadtplan eingeblendet sowie die Richtung zu wichtigen Orten bzw. dem Missionsziel markiert. Allerdings solltet Ihr dennoch sorgfältig Eure Vorgehensweise planen, denn Rivalen und Gegner haben es nicht selten auf Euch abgesehen.

Verbrecher-Saga

Es steht Euch frei, wann Ihr mit der vorgezeichneten Geschichte fortfahren wollt, denn wie gewohnt könnt Ihr auch einfach auf eigene Faust losziehen und für Chaos sorgen: Klaut parkende Autos (rund 50 verschiedene Marken kreuzen die Straßen) oder zieht überraschte Fahrer aus ihren Vehikeln, verprügelt harmlose Fußgänger oder mischt Euch in Bandenkriege ein. Sinnvollerweise deckt Ihr Euch zum Selbstschutz und als Argumentationshilfe mit Waffen ein: Baseballschläger und handliche Knarren sind ebenso im Sortiment wie Flammen- und Raketenwerfer oder Scharfschützengewehre. Nicht zu vergessen die Uzi, die effektive Drive-By-Shootings ermöglicht. Dummerweise könnt Ihr aber nicht schalten und walten, wie Ihr wollt: Rivalisierende Gangs nehmen Euch aufs Korn, wenn Ihr in ihre Gebiete eindringt.



Crazy Jump: Seht Ihr einen Sprung aus dieser Perspektive, habt Ihr unverhofft einen der Spezialstunts entdeckt.

Kimme und Korn: Habt Ihr das Scharfschützengewehr erworben, eliminiert Ihr Zielpersonen auch auf große Weiten.

Noch kritischer wird es, wenn die Polizei von Euren Missetaten etwas mitbekommt. Je mehr Ihr anstellt, desto massivere Mittel setzen die Freunde und Helfer ein: Anfangs tut es eine einfache Streife, später steigt ein Suchhubschrauber auf und sogar FBI oder Armee rücken an. Habt Ihr Pech und werdet verhaftet oder sterbt den schnöden Ganoventod, landet Ihr im Gefängnis bzw. Krankenhaus: Einige Stunden später dürft Ihr beide wieder verlassen, allerdings um Euer Waffenarsenal und einige Dollarscheine ärmer. Außer den zahlreichen Aufträgen und ziellosen Gewaltakten stecken noch reichlich mehr Möglichkeiten in "GTA 3", Geld zu machen: Erkundet Ihr die Stadtviertel genauer, findet Ihr nicht selten aufsammelbare Symbole. Diese stärken Eure Gesundheit oder bringen etwas Geld in die Börse, können aber auch einen 'Amoklauf' auslösen: Dann müsst Ihr innerhalb eines Zeitlimits eine Anzahl Opfer mit einer bestimmten Waffe erledigen, sonst



DMA DESIGN HABEN SICH MIT IHREM VERBRECHER-EPOS ein weiteres Mal selbst übertroffen: Dass der Sprung in die dritte Dimension so gut gelingen würde, hat vorher wohl kaum jemand zu hoffen gewagt. Die bewährte Spielmechanik wurde einwandfrei übernommen und prima aufgebohrt: Die in eine ordentliche Story eingebundenen Aufträge sind ungemein vielfältig, zudem gibt es so viele andere Betätigungsmöglichkeiten, dass der Aufenthalt in Liberty City auf Monate hinaus interessant bleibt. Einen großen Anteil am Vergnügen hat neben der gewohnt famosen Soundkulisse die bombige Optik: Zwar kommt die Bildrate häufig ins Schlingern, doch angesichts der umfangreichen Kulisse mit vielen Details wie den beeindruckenden Wettereffekten und den zahllosen individuell gestalteten Autos und Passanten verzeiht man dieses Manko gerne. Als Kritik kann man nur wenig anführen: So werden die Fahrzeuge schon bei kleineren Karambolagen etwas zu kräftig zerbeult. Auch auf die massive Gewalttätigkeit des Spiels sei hingewiesen: Politisch korrekte Gemüter lassen besser die Finger von "GTA 3" – alle anderen dürfen sich dieses gelungene Spektakel nicht entgehen lassen.

Ulrich Steppberger

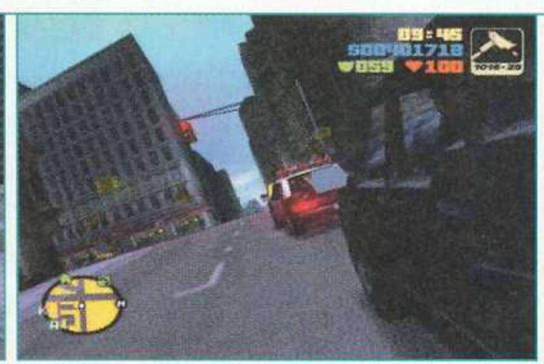
Rund 2000 Sprachsamples

wurden allein für die zahlreichen Passantenflüche und -schreie aufgenommen. Die wichtigen Charaktere im Spiel und den Filmsequenzen bekamen zudem professionelle Schauspielerstimmen spendiert. Diese gehören zwar nicht zu den absoluten Hollywood-Topstars, einige auch bei uns bekannte Namen finden sich dennoch auf der Besetzungsliste – so hört Ihr die Stimmen von Joe Pantoliano (Cypher in "Matrix"), Kyle MacLachlan (Agent Dale Cooper in "Twin Peaks") oder Michael Madsen (Mr. Blonde in "Reservoir Dogs"). Erfreulicherweise kommt auch das deutsche Spielervolk in deren Genuss, denn "GTA 3" wird nicht synchronisert, lediglich deutsche Untertitel sind einblendbar.











Für jeden Ganoven findet sich ein Blickwinkel nach Wahl (von links): Die Cockpit-Ansicht ist natürlich nur im Auto verfügbar, die nahe Kamera macht Schäden auf eindrucksvolle Weise deutlich. Die Action-Perspektive ist zwar nett, aber nicht sonderlich praktisch – ganz im Gegensatz zur traditionellen Vogelansicht.


Noch läuft er: Heimtückische Drive-By-Shootings wirken in dieser Ansicht ziemlich rabiat.


Einer gegen alle: Satte sechs Sterne auf der Kriminalitäts-Skala einzufahren, ist ein Kunststück – meist genügen schon vier, um eine kleine Armee an Polizisten zu mobilisieren.



Es geht auch anders: Zwischen den einzelnen Stadtteilen wechselt Ihr hin und wieder auch per Zug oder mit einem Schiff.

geht Euch die Belohnung durch die Lappen. Selbiges gilt, wenn Ihr bestimmte abgestellte Fahrzeuge mopst: Erwischt Ihr z.B. den bulligen Hummer, sind auf holprigem Gelände verschiedene Checkpoints abzuklappern.

Wer es zur Abwechslung auf die friedliche Tour probieren will, hat ebenfalls Gelegenheit dazu: Quer durch die Stadt verteilt findet Ihr Rampen. Sind diese an besonders exponierten Stellen platziert, ist damit meist ein aufsehenerregender (und geldbringender) Stunt möglich. Brettert Ihr mit genügend Geschwindigkeit drüber, wird automatisch eine Außenkamera aktiviert und Ihr seht Eure tollkühne Aktion in Zeitlupe. Hat dann auch die folgende Landung gesessen, freut sich der Kontostand. Alternativ grabscht Ihr bestimmte Vehikel, um zeitweilig einen ehrbaren Beruf auszuüben: Sitzt Ihr in einem Taxi, könnt Ihr Passagiere aufnehmen und zu ihren gewünschten Zielorten kutschieren. Ähnliches gilt für Polizeiautos (jagt Verbrecher), Krankenwagen (bergt Unfallopfer) und sogar bullige Feuerwehr-Vehikel (löscht Brände). *us*


Das hat gesessen: Nach einem zünftigen Rundumschlag bleiben von der Umgebung nur noch Trümmer übrig.

Musik liegt in der Luft

Wie in den beiden Vorgängern wurde auch bei "GTA 3" besonders hoher Wert auf die akustische Untermalung gelegt: Rund fünf Stunden Musik aus allen erdenklichen Stilrichtungen sind ebenso zu hören wie zahlreiche Werbespots, ein Talk-Radio und natürlich verschiedene Moderatoren. Diese sind verteilt auf neun unterschiedliche Radiostationen, von denen je nach Karosse einer voreingestellt ist – natürlich könnt Ihr in einem geklauten Vehikel auch umschalten, wenn Euch das aktuelle Gedudel nicht gefällt. Habt Ihr die untenstehende Liste verinnerlicht, solltet Ihr mit den Namen der einzelnen Sender etwas anfangen können:

HEAD RADIO: DJ Michael Hunt quält Eure Ohren mit typischem Kommerz-Pop und illustren Stargästen wie Bratney Swears und der Boyband Boyz 2 Girlz. Die Parodie-Songs stammen allesamt aus der Feder des DMA-Soundteams.

LIPS 106: Auch hier gibt es DMA-Pop, allerdings eine nettere Auswahl ohne allzuviel Klischee-Sound und nervige Quassler – sieht man mal von Moderator Andee ab.

FLASHBACK FM: Toni präsentiert Retro-Musik der 80er-Jahre. Komponist der meisten Songs ist Giorgio Moroder, der Ausschnitte des "Scarface"-Soundtracks zur Verfügung stellte. Bei "Rush, rush" hört Ihr sogar Ex-Blondie Debbie Harry.

K-JAH: Rastafaris schalten nur hier ein, denn der Moderator Horace Walsh spielt ausschließlich feinste karibische Rhythmen und Reggae des bekannten Labels Greensleeves Records.

DOUBLE CLEFF FM: Ungewöhnlich, aber wahr: Hier tönt pure Klassik aus dem Lautsprecher. Berühmte Arien von Mozart und Puccini werden von Pavarotti & Co. interpretiert. Ungewohnt ist auch der Name der Show, denn "The Fat Lady Sings" klingt schon reichlich respektlos.

MSX FM: Drum'n'Bass-Anhänger werden von DJ Timecode mit einem wuchtigen Non-Stop-Mix beglückt. Sicher keine Sache für jeden, aber Lärmfanatiker freuen sich drüber.

GAME FM: Stretch Armstrong (ein in der echten Welt hoch angesehener DJ) legt die heißesten Hip-Hop-Scheiben auf, darunter einige exklusiv für "GTA 3" produzierte Tracks.

RISE FM: Party-People-Power – DJ Andre The Accelerator überträgt live aus Liberty Citys größtem Nachtclub 'Planetarium' und dröhnt Euch die Ohren mit stampfigen Dancefloor-Beats voll.

CHATTERBOX WITH LAZLOW: Eine Mischung aus Jürgen Domian und Coolness – rund eine Stunde faszinierender Anrufe und Diskussionen über alles, was falsch und schlecht ist, befriedigt selbst die härtesten Talkshow-Junkies.



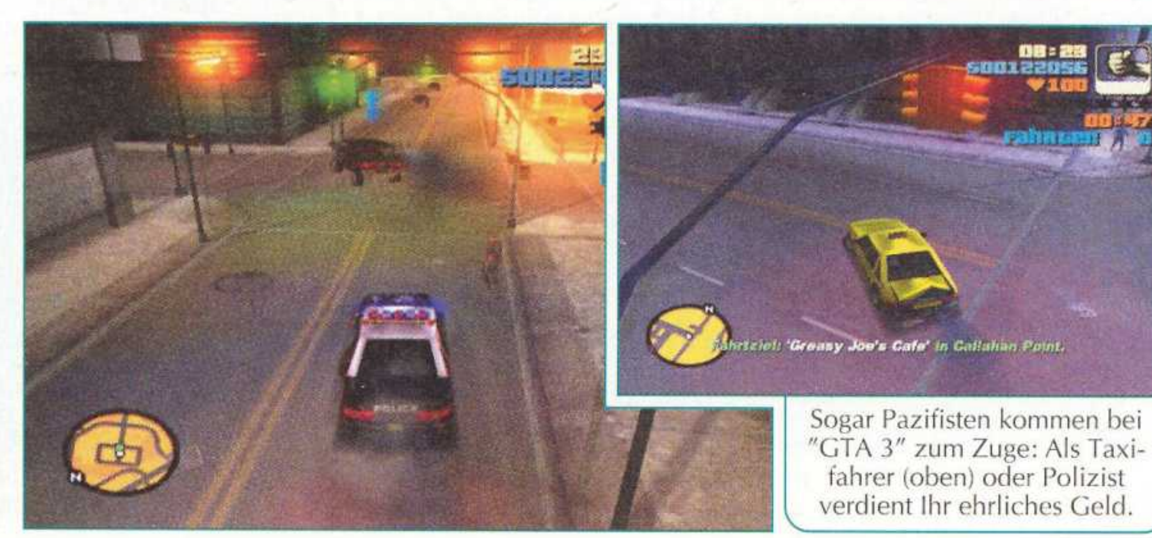
HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	77%
SOUND	87%

Spielspaß **88%**

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Gewalt war nie so spaßig: Ausgesprochen brutale Verbrechensorgie, die besonders dank der gelungenen 3D-Optik langfristig fesselt.

AB 18


Sogar Pazifisten kommen bei "GTA 3" zum Zuge: Als Taxifahrer (oben) oder Polizist verdient Ihr ehrliches Geld.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "GTA 2" (PSone) wurde in MAN!AC 12/99 mit 86% Spielspaß getestet.



Fachversand für elektronische Unterhaltung



Versand:
Theo Kranz
Juliuspromenade 9-11
97070 Würzburg
Tel: 0931-32916-11

Theo KRANZ ist zurück!

Bereits 1990 wurde Theo Kranz Versand zum ersten Mal zum Versandhändler des Jahres gewählt, und viele weitere Auszeichnungen folgten. Das Motto, das zum Erfolg führte, war eigentlich ganz einfach: Unsere Kunden zufriedenzustellen. Doch die beste Bestätigung für die Richtigkeit dieses Mottos sind die vielen Anrufe und Zuschriften ehemaliger Kunden mit dem Tenor: Wir vermissen 'unseren' Theo Kranz Versand, die Leistung, die Freundlichkeit und den Service. Dies gab den Ausschlag für mich, den Versandhandel wieder zu gründen. Wenn man eine Sache zum zweiten Mal anpackt, will man sie noch besser machen. Sie können uns dabei helfen. Denn der Mittelpunkt unseres Bemühens, das sind Sie, unsere Kunden!

Ihr Theo Kranz

GAME BOY ADVANCE

Hardware

Artikel	Termin	DM	€
GBA Grundgerät		248,39	127,00

Zubehör

Artikel	Termin	DM	€
GBA AC-DC Adapter		50,75	25,95
GBA Game Link Cable Set		29,24	14,95

Software

Artikel	Termin	DM	€
Advance Wars	Nov.'01	87,91	44,95
Atlantis: Verlorene Stadt	Nov.'01	87,91	44,95
Breath of Fire	Dez.'01	107,47	54,95
Dave Mirra Freestyle BMX	Nov.'01	87,91	44,95
Donald Duck Quack Attack	Dez.'01	97,69	49,95
Donkey Kong Coconut Crackers	Dez.'01	87,91	44,95
Harry Potter	Nov.'01	117,25	59,95
ISS	Nov.'01	97,69	49,95
Mario Kart: Super Circuit		87,91	44,95
Spyro: Season fo Ice	Nov.'01	97,69	49,95
Tetris World	Nov.'01	87,91	44,95
Wario Land 4	Nov.'01	87,91	44,95

Mario Kart Sup. Circuit DM 87,91 € 44,95

Harry Potter DM 117,25 € 59,95

GAME BOY COLOR

Software

Artikel	Termin	DM	€
Harry Potter: Stein d. Weisen		87,91	44,95
Pokemon Kristall Edition	Nov.'01	78,14	39,95
Zelda: Oracle of Ages		78,14	39,95
Zelda: Oracle of Seasons		78,14	39,95



PS one

Hardware

Artikel	Termin	DM	€
PSOne Grundgerät		254,16	129,95

Zubehör

Artikel	Termin	DM	€
Controller		58,54	29,95
Memory Card low budget		19,46	9,95
Memory Card Orginal		29,24	14,95

Software

Artikel	Termin	DM	€
Atlantis: Geheimnis d.v.Stadt	Nov.'01	58,54	29,95
BDFL Fußball Maneger	Nov.'01	87,91	44,95
Black & White	Nov.'01	87,91	44,95
FIFA 2002	Nov.'01	97,69	49,95
Goofy´s Fun House	Nov.'01	68,36	34,95
Harry Potter: Stein d. Weisen	Nov.'01	97,69	49,95

FIFA 2002 DM 97,69 € 49,95

Harry Potter DM 97,69 € 49,95

Artikel	Termin	DM	€
NBA Live 2002	Nov.'01	78,14	39,95
RTL Skispringen		48,80	24,95
Syphon Filter 3	Nov.'01	87,91	44,95
Tony Hawks Pro Skater 3	Dez.'01	87,91	44,95
Wer wird Millionär: 2nd	Nov.'01	78,14	39,95
Wer wird Millionär: Junior	Nov.'01	78,14	39,95



Sonderangebot

Portofreie Sonderlieferung: Keine Verpackungs- und Versandkosten, lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die NN-Gebühren.

Top-Titel

Budget-Titel: Toptitel zum kleinen Preis

Neuerscheinung

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung

Schnell, schneller, Theo Kranz e-TAINMENT: Unser besonderer **Schnellservice**: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch **am gleichen Tag** unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren **Vorbestell-Service**.

Versandkosten innerhalb Deutschlands: **Post** Nachnahme: € 4,95 (DM 9,68) zzgl. Nachnahmegebühr, **UPS** Nachnahme: € 9,95 (DM 19,46). Bei **Vorkasse** (nur Euroscheck bis € 200,- (DM 391,17): € 3,95 (DM 7,73).

Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *: Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die Nachnahmegebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt. *gilt nicht für Ausland. Fordern Sie unser kostenloses Magazin mit adressiertem und mit € 1,53 (DM 3,-) frankiertem Rückumschlag (DIN C 5) an!

Top-Spiel des Monats



Silent Hill 2

PlayStation 2
Nov.'01
DM 107,47 **€ 54,95**







PlayStation 2

Hardware

Artikel	Termin	DM	€
PlayStation 2		598,48	306,00

Zubehör

Artikel	Termin	DM	€
G-Con 2		68,36	34,95
GT3 Logitech Steering Wheel		254,16	129,95
Controller		58,54	29,95
Memory Card Original		87,91	44,95
Multiplayer für 4 Spieler		97,69	49,95
Fighting Arena		195,49	99,95
Action Replay		87,91	44,95
DVD Region X		58,54	29,95
Fernbedienung Sony+DVD-Treiber		87,91	44,95

Software

Artikel	Termin	DM	€
18 Wheeler America Pro	Nov.'01	117,25	59,95
7 Blades	Nov.'01	117,25	59,95
Age of Empires 2	Nov.'01	107,47	54,95
Airblade	Nov.'01	117,25	59,95
Baldurs Gate Dark Alliance		117,25	59,95
Bundesliga Manager X	Nov.'01	107,47	54,95
Burnout		117,25	59,95

Soul Reaver 2 DM 117,25 € 59,95

Burnout DM 117,25 € 59,95

PlayStation 2

Artikel	Termin	DM	€
Crash Bandicoot	Nov.'01	117,25	59,95
Deus Ex	Dez.'01	117,25	59,95
Devil May Cry	Dez.'01	127,09	64,95
Drakan 2	Nov.'01	117,25	59,95
Ecco The Dolphin: Defender...	Nov.'01	117,25	59,95
Evil Twin: Cyprien´s Chorn.	Nov.'01	107,47	54,95
FIFA 2002	Nov.'01	127,09	64,95
Grand Theft Auto 3		107,47	54,95
Gran Turismo 3		117,25	59,95
Half Life (dt.)	Nov.'01	117,25	59,95
Jak und Daxter	Nov.'01	117,25	59,95
James Bond 007: Kreuzfeuer	Nov.'01	127,09	64,95
Kick off 2002	Dez.'01	58,54	29,95
Klonoa 2: Lunatea´s Veil	Nov.'01	117,25	59,95
Legacy of Kain: Soul Reav. 2	Nov.'01	117,25	59,95
Metal Gear Solid 2	Jan.'02	117,25	59,95
Moto GP 2	Dez.'01	117,25	59,95
NBA Live 2002	Nov.'01	127,09	64,95
NHL Hitz 2002	Nov.'01	117,25	59,95
No One Lives Forever	Nov.'01	117,25	59,95

Devil May Cry DM 127,09 € 64,95

WWF Smackdown! 3 DM 117,25 € 59,95



PlayStation 2

Artikel	Termin	DM	€
Pro Evolution Soccer	Nov.'01	107,47	54,95
Project Eden		107,47	54,95
Rayman M	Nov.'01	97,69	49,95
Shadowman 2	Nov.'01	117,25	59,95
Silent Hill 2	Nov.'01	107,47	54,95
Silent Scope 2	Nov.'01	107,47	54,95
Smuggler´s Run 2	Nov.'01	107,47	54,95
Spy Hunter		107,47	54,95
SSX Tricky	Nov.'01	127,09	64,95
Time Crisis 2		117,25	59,95
Time Crisis 2 inkl. G-Con 2		166,15	84,95
Tony Hawks Pro Skater 3	Nov.'01	117,25	59,95
UEFA Champ. L. 2001/2002		107,47	54,95
Virtua Fighter 4	Dez.'01	117,25	59,95
Wer wird Millionär? 2. Edit.	Nov.'01	117,25	59,95
World Rally Championship		117,25	59,95
WWF Smackdown! 3	Nov.'01	117,25	59,95

James Bond: Kreuzfeuer DM 127,09 € 64,95

FIFA 2002 DM 127,09 € 64,95



NINTENDO 64

Software

Artikel	Termin	DM	€
Mario Party 3	Nov.'01	127,09	64,95
Mario Tennis		78,14	39,95
Paper Mario		136,81	69,95
Pokemon Stadium 2		136,81	69,95



Dreamcast

Hardware

Artikel	Termin	DM	€
Dreamcast incl. Crazy Taxi, Tomb Raider 4, UEFA Dream Soccer		273,72	139,95

Software

Artikel	Termin	DM	€
Dino Crisis		25,33	12,95
Legancy of Kain: Soul Reaver		25,33	12,95
Marvel vs Capcom		25,33	12,95
Record of Lodoss War		29,24	14,95
Virtua Tennis 2		87,91	44,95

Soul Reaver DM 25,33 € 12,95

Virtua Tennis 2 DM 87,91 € 44,95

Händleranfragen erwünscht!

Fax: 0931 - 57 16 06



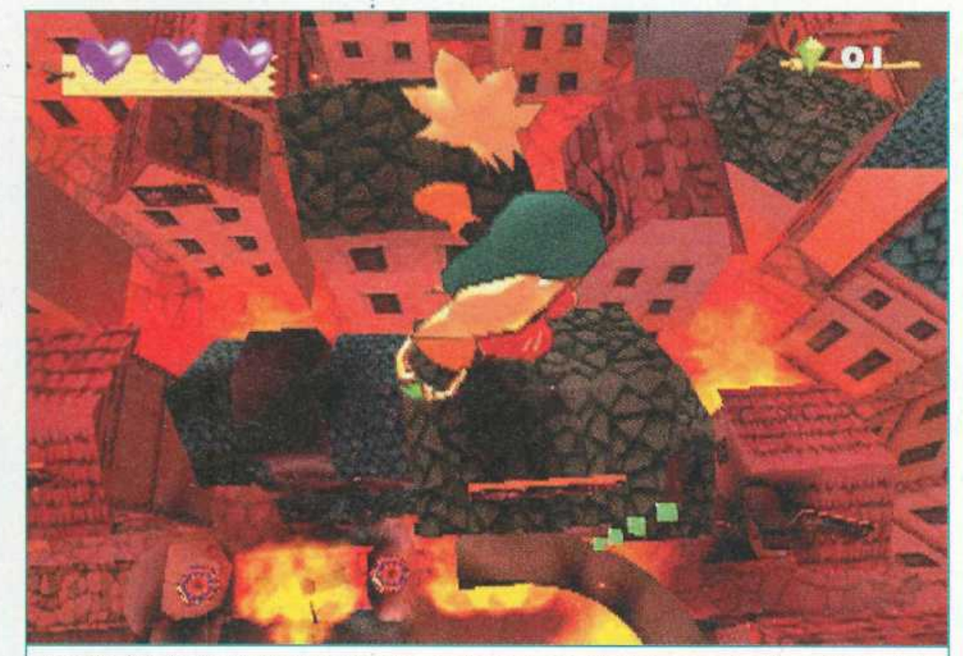
Bestell-Hotline (Mo-Fr: 10°° Uhr-20°° Uhr, Sa: 10°° Uhr-16°° Uhr):

0931 - 32 916 11

oder: **0931-571122** **www.tk-etainment.de**

ENTWICKLER: Namco, Japan (www.namco.com)

Klonoa 2: Lunatea´s Veil



Hoch durch die Luft: Um der Feuersbrunst am Boden zu entgehen, lässt sich Klonoa von einem Sprungfeld in den Himmel schleudern.



Nichts ist, wie es scheint: In diesem Level verwirrt Euch nicht nur die Escher-artige Szenerie, Ihr wechselt auch des Öfteren vom Boden an die Decke und umgekehrt.

Hüpf-Hilfe:

Für alle Spieler, die vom gestiegenen Schwierigkeitsgrad überrascht werden, hat Namco eine praktische Unterstützung eingebaut – allerdings braucht Ihr einen Assistenten, um sie auch wirklich sinnvoll nutzen zu können: Steckt Ihr nämlich noch ein Pad



Hoch, höher, Popka: Mit dem kleinen Helfer sind große Sprünge kein Problem mehr.

an, kann ein zweiter Spieler auf Knopfdruck den kleinen Wusler Popka herbeirufen und Klonoa bei seinen Sprüngen unterstützen. Das macht die Angelegenheit oft deutlich einfacher, weshalb Ihr z.B. im Bonusturm mit Unterstützung keine Rekordzeiten aufstellen könnt.



Der erste Auftritt des schlappohrigen Klonoa vor drei Jahren in "Door to Phantomile" wurde von der Playstation-Welt kaum wahrgenommen; zu kurz und harmlos waren seine bunten Abenteuer. Seitdem verlor sich die Spur, sieht man von einem Gastauftritt im Rennspiel "Moto GP" ab. Jetzt ist Klonoa pünktlich zum Weihnachtsgeschäft wieder da: In "Klonoa 2: Lunatea's Veil" hüpft Ihr mit ihm durch eine völlig neue Welt und erlebt frische Abenteuer. Anfangs findet Ihr Euch unversehens klatschnass am Rand eines Meeres wieder, wo die Nachwuchspriesterin Lolo und ihr Freund Popka zu Euch stoßen. Von ihnen erfahrt Ihr, dass die Welt von Lunatea in großer Gefahr schwebt: In jedem der vier Königreiche gibt es eine verzauberte Glocke – nun droht aber noch eine fünfte zu erscheinen und alles ins Chaos zu stürzen. Klonoa erklärt sich natürlich bereit, alles zu versuchen, dieses Unglück zu verhindern.

HOFFENTLICH EREILT "KLONOA 2" nicht das Schicksal seines Vorgängers, denn die knuffige Hüpferei hat einfach mehr Aufmerksamkeit verdient: Das liebevoll umgesetzte Abenteuer strotzt nur so vor Charme, selbst die Schurken sind fast allesamt so niedlich, dass man ihnen kaum etwas antun möchte. Auch wenn mir die Cel-Shading-Manie der Spieleentwickler schon zum Hals raushängt, bei "Klonoa 2" passt dieser Stil wirklich gut: Die putzigen Charaktere fügen sich prima in die zwar gelegentlich etwas schlichte, aber immer sehr ansehnliche Landschaftsoptik ein. Die Polygontechnik wird zudem gelungen dazu genutzt, das zweidimensionale Geschehen mit Hilfe flotter Kamerafahrten abwechslungsreich zu präsentieren. Die wunderbar sphärische Musik tut ihr übriges zur Perfektion der tollen Stimmung. Die originelle Hüpferei mit Hilfe der gefangenen Gegner macht wie schon beim ersten Teil mächtig Spaß, dank der neuen Boarder-Levels kommt keine Monotonie auf – zumal die größten Probleme des Vorgängers erfolgreich ausgemerzt wurden: Die 16 Levels sind nämlich diesmal akzeptabel lang und fordern gegen Ende hin einiges Können von Euch.

Ulrich Steppberger

"Klonoa 2" orientiert sich am traditionellen Jump'n'Run-Prinzip – ihr lauft und springt zwar durch eine Polygon-Landschaft mit modischem Cel-Shading-Effekt, das Spielgeschehen ist aber weitgehend zweidimensional angelegt: Obwohl gelegentlich Abzweigungen existieren und Kanonen Euch zu neuen Abschnitten schießen, sind Eure Laufwege grundsätzlich vorgegeben, ein freies Erkunden der Landschaft ist nicht möglich. Abwechslung ist trotzdem reichlich vorhanden: So werdet Ihr mal von einer Maschine verfolgt, tappt (abgesehen vom Lichtschein einer Funzel) im Dunklen oder müsst ausknobeln, in welcher Reihenfolge Ihr nur kurzzeitig aktivierbare Schalter umzulegen habt. Hindernisse überwindet Klonoa mit seinem Ring: Setzt Ihr diesen ein, könnt Ihr nämlich die herumlaufenden Feinde einfangen. Anschließend nutzt Ihr diese als Geschosse gegen andere Bösewichte oder werft sie unter Euch, um sie als Trampolin zu benutzen. Neuartige Schurkensorten erlauben es Euch zudem, elektrische Ladungen abzufeuern oder Energie in mehreren Stufen zu speichern: Das ist auch häufig nötig, denn



Klonoa ist ein begnadeter Boarder: Egal, ob enge Wasserrinnen oder tiefe Schluchten, Euer Held überwindet alle Hindernisse.



Bei den Wettfahrten düst Ihr auch mal in den Bildschirm hinein oder flüchtet vor Wirbelstürmen

Geschick und Knobelei: Um nach oben zu kommen, müsst Ihr genau planen, welcher Gegner zuerst aufs Korn genommen wird.



Gelegentlich nehmt Ihr Mitfahrmöglichkeiten wie diese Kugel in Anspruch: Wer runterfällt, verliert wertvolle Energie.

bestimmte Barrieren lassen sich nur mit diesen Gegnertypen knacken.
Grundsätzlich verschieden von den gewöhnlichen Jump'n'Run-Abschnitten spielt sich das halbe Dutzend Bosskämpfe, die zumeist in kreisrunden Arenen stattfinden, sowie die neuartigen Snowboard-Abschnitte: In vier der 16 Levels ('Visionen' genannt) donnert Ihr auf einem Brett beständig Abhänge hinunter, ohne komplett abbremsen zu können. Dafür weicht Ihr gelegentlich in bester "Crash Bandicoot"-Manier von vorne und hinten kommenden Gegnern sowie Naturgewalten wie Wirbelstürmen aus. Nach einmaligem Durchspielen ist noch lange nicht Schluss, denn eifrige Sammler können einige Boni ergattern: Findet Ihr in einem Level 150 Diamanten, wird ein Bild in der Galerie freigeschaltet. Schnappt Ihr dagegen sämtliche sechs versteckten Sterne, gesellt sich eine Puppe zu Eurem Inventar: Habt Ihr alle 16 gefunden, schaltet Ihr noch zwei neue Abschnitte zum Erkunden frei. *us*











Galerie des Schreckens: Hier seht Ihr (fast) alle Endgegner, die Eure Rettungsaktion vorzeitig beenden wollen.



ANDERE VERSIONEN
Der PSone-Vorgänger "Klonoa: Door To Phantomile" wurde in MAN!AC 7/98 getestet (Abwertung auf 82% Spielspaß).

ENTWICKLER: Spiral House, England (www.spiralhouse.co.uk)

Alone in the Dark 4



In den verlassenen Korridoren des alten Herrenhauses lauern hinter jeder Ecke modrige Zombies

Aller guten Dinge sind drei: Nach PSone- und Dreamcast wird nun auch die PS2 mit Infogrames' düsterer Gruselkost versorgt. Wie gehabt untersucht Ihr wahlweise als Privatschnüffler Edward Carnby oder Jung-Archäologin Aline Cedrac die mysteriösen Umtriebe von Professor Obed Morton.
Auf Shadow Island, einer abgelegenen Insel vor der amerikanischen Ostküste erkundet Ihr den Landsitz des Wissenschaftlers, stapft durch Sümpfe und Waldgebiete oder steigt gar in die muffige Familiengruft hinab. Mit Eurer Taschenlampe erleuchtet Ihr die vorberechneten Hintergründe, wichtige Gegenstände glänzen im Schein der Funzel. Schlüssel und magische Artefakte helfen beim Rätselknacken, Tagebuchaufzeichnungen, Familienchroniken und Notizzettel geben wichtige Hinweise. Allerdings bevölkert allerlei gruseliges Gezücht das Eiland: Zombies, Bluthunde und gräßliche Schattenkreaturen mit scharfen Klauen machen Euch das Leben schwer. Mit Schrotflinte, Pistole, Granatwerfer oder futuristischen Kreationen wie einem Blitzgewehr erledigt Ihr das Gesocks und kämpft Euch in eine bizarre Geisterwelt. *dm*

***GRUSELN LEICHT GEMACHT:** Nur spärlich durch den Schein einer flackernden Lampe ausgeleuchtete Kulissen, tanzende Schatten, gellende Schreie und wohl platzierte Schockeffekte machen "Alone in the Dark" auch auf der PS2 zum Leckerbissen für Horror-Junkies. Dank 60-Hertz-Modus genießt Ihr die edle High-Res-Optik im Vollbild – wandelnde Leichname und blutrünstige Schattenwesen wirken so noch bedrohlicher. Die packende Story um das schreckliche Geheimnis von Shadow Island lässt Euch kaum zur Ruhe kommen, erst beim zweiten Durchspielen mit dem anderen Charakter erkennt Ihr deren ganzes Ausmaß. Die deutsche Synchronisation nimmt sich dagegen etwas peinlich aus – Audio-Ästheten schalten daher einfach im Optionsmenü die Sprache um.*

David Mohr

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	84%
SOUND	88%

87%

Beklemmende Atmosphäre vor hochauflösenden Kulissen: Horror-Fans greifen bedenkenlos zu.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

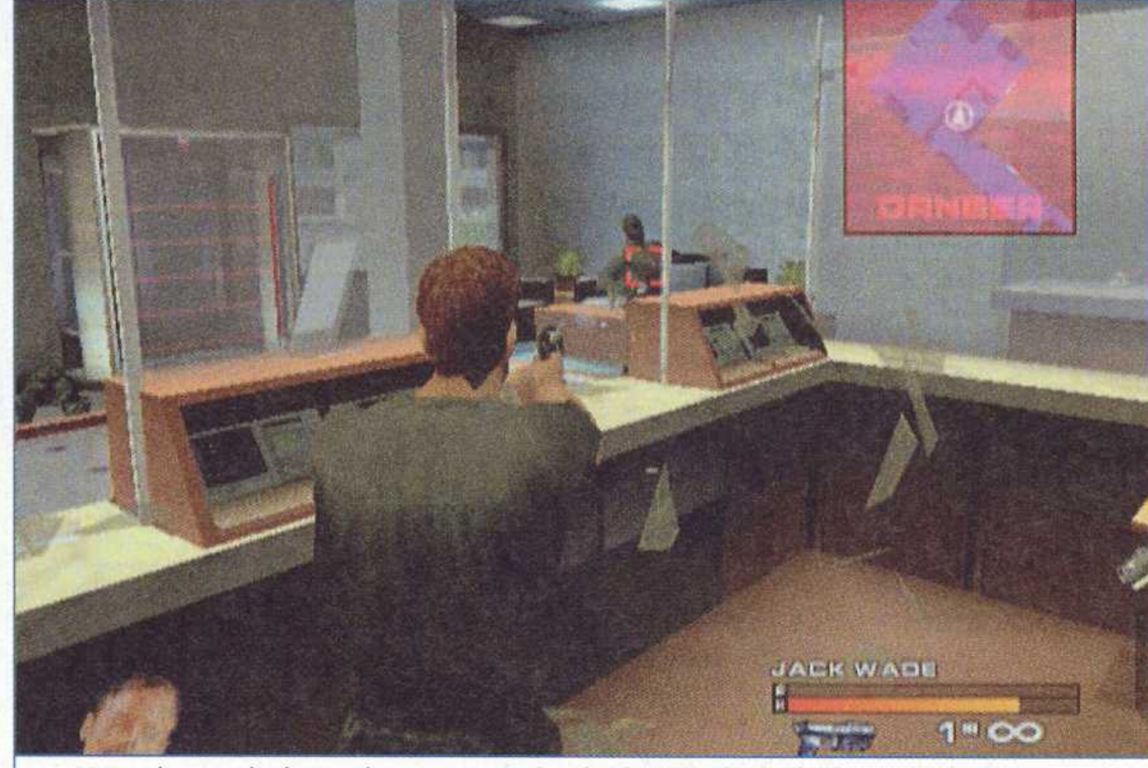
60Hz · AB 12

ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Fassung wurde in MAN!AC 7/2001 mit 86% getestet, die Dreamcast-Variante erhielt eine Ausgabe später 87%.

ENTWICKLER: AMUZE, SCHWEDEN (WWW.ANTICRIMENETWORK.COM)

Headhunter


Bevor Ihr Euch auf Schießereien einlasst, solltet Ihr mit Hilfe des Radars und dem 'Um die Ecke schielen' die Lage sondieren.



Unter den gnadenlosen Shootouts muss häufig die Einrichtung leiden: Schießt Ihr auf den Gangster hinter der Glasscheibe, fliegen effektvoll die Splitter.

Frohe Botschaft für alle PAL-Dreamcast-Zocker: Segas Zukunfts-Thriller "Headhunter" erscheint allen Stornierungsgerüchten zum Trotz in Europa, während Japan und USA in die Röhre blicken. NTSC-Spieler müssen sich wohl oder übel einige Monate gedulden, um mit dem coolen Jack Wade auf der PS2 nach Verbrechern zu jagen. Doch zurück zur Dreamcast-Fassung.

Im Los Angeles der Zukunft hat das Verbrechen eine neue Dimension erreicht: Die Gangster geben sich mit banalem Drogendealen oder Raubüberfällen nicht mehr zufrieden. Zusammengeschlossen in mächtigen Syndikaten gehen die Kriminellen lukrativeren Geschäften nach. Der Organhandel nimmt dabei den größten Stellenwert ein: Dank fortgeschrittener Gentechnik gehören kostspielige Transplantationen zum Alltag – die wohlhabenden Einwohner verlängern auf diese Weise ihr ausschweifendes Dasein, während die arme Masse vor sich hinvegetiert. Um dem kriminellen Treiben Einhalt zu gebieten und die überforderte Polizei zu entlasten, geben die Politiker grünes Licht für eine private Eingreiftruppe. Das Anti Crime Network (ACN) hetzt fortan mit gut bezahlten Kopfgeldjägern die Gangster durch die Stadt der Engel.

Blackout

Der muskulöse Jack Wade ist die Nummer 1 der Kopfgeldjäger und zu Beginn des Abenteuers in argen Nöten: In weiße Schutzanzüge gekleidete Wissenschaftler machen sich gerade über ihn her, als er aus einem Dämmerzustand erwacht. Mit letzter Kraft gelingt ihm die Flucht aus dem Labor, bevor er ein weiteres Mal bewusstlos wird. Als Jack im Krankenhaus zu sich kommt, kann er sich weder an seine Identität noch an vergangene Ereignisse erinnern. Erst als sein ehemaliger Vorgesetzter das Zimmer betritt und ihm eine 'Headhunter'-Spezialwaffe zeigt, dämmert es ihm. Der zweite Besuch überrumpelt Jack dann auch gleich mit einem pikanten Auftrag: Angela Stern

Soundtrack, die Erste: ***Für die musikalische Untermalung von "Headhunter" scheute Sega keine Kosten und Mühen. Der 28-jährige Engländer Richard Jaques zeichnet verantwortlich für den aufwändigen orchestralen Soundtrack. Jaques begann bereits mit fünf Jahren Piano zu spielen, die Posaune folgte drei Jahre später. Nach seinem Studium an der Royal Academy of Music in London und diversen Radio-/TV-Kompositionen kam er zu Sega Europe. Zu seiner Spielebiographie gehören u.a. "Daytona USA CCE" (Saturn) und "Metropolis Street Racer" (Dreamcast).***


Der Engländer Richard Jaques ist der Urheber der "Headhunter"-Musik

EIN ACTION-THRILLER WIE "HEADHUNTER" hat dem Dreamcast gerade noch gefehlt. Vorbei die Zeiten, in denen Sega-Fans neidvoll auf Konkurrenz-Highlights wie "Syphon Filter" oder "Metal Gear Solid" schielen mussten. Obwohl die Schweden von Amuze ihr Videospiel-Debüt vorlegen, ist das Resultat den genannten Genre-Kollegen absolut ebenbürtig: Knackige taktische Feuergefechte, blitzsaubere Optik und abwechslungsreiche Aufträge machen die Gangsterjagd zum Vergnügen. Besonders angetan hat es mir die spannungsgeladene Story und die filmreife Präsentation. Die Skandinavier gaben sich redlich Mühe, die Missionen nicht plump aneinanderzureihen, sondern mit professioneller Sprachausgabe, satirischen TV-Sequenzen und zahlreichen (technisch mäßigen) FMVs ein zusammenhängendes, atmosphärisch dichtes Spielerlebnis zu schaffen.

Colin Gäbel

Die Hauptdarsteller

JACK WADE: Der wortkarge Karriere-Cop wechselte ins Lager der professionellen Kopfgeldjäger, wo er im Nu zur Nr.1 aufstieg. Zu Beginn des Abenteuers fehlt Jack jede Erinnerung; Angela Stern engagiert ihn, um den Mörder ihres berühmten Vaters ausfindig zu machen.



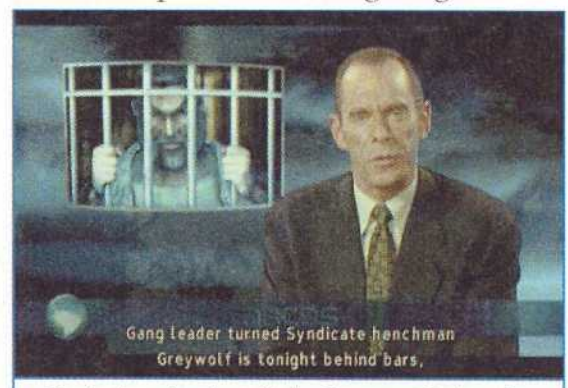
ANGELA STERN: Die hübsche und kluge Tochter des ermordeten Christopher Stern sinnt auf Rache, sie will den verantwortlichen Syndikat-Boss – tot oder lebendig. Zwischen der wehrhaften Lady und Jack erwächst im Laufe des Abenteuers eine tiefe Zuneigung...



CHRISTOPHER STERN: Harvard-Absolvent, Ex-Militär und Wirtschaftsmagnat, später hochrangiger Politiker. Als Gründer des Anti Crime Networks machte er sich viele Feinde auf beiden Seiten des Gesetzes. Jack Wade soll den hinterhältigen Mord an dem Idealisten aufklären.



GREYWOLF: Ein Gangster der alten Schule und Anführer der Motorradgang Wolfpack. Der ehemalige Dieb, Mörder und Erpresser steht nun unter der Fuchtel des Syndikats. Jack Wade rettet ihm nach einer Schießerei auf einem Dach das Leben – von da an überdenkt er seine 'Karriere'.



Zwischendurch seht Ihr immer wieder die neuesten News-Meldungen, die von zwei Sprechern ironisch präsentiert werden.



Während der Ladepausen flimmern skurrile Anzeigen für den Biotech-Konzern über die Mattscheibe

JOYPAD BELEGUNG

Schacht für Memory-Card: VM zum Speichern, Rumble Pak für Rütteleffekte einsetzen

R-Taste: Waffe ziehen, Gas geben

Y-Knopf: An die Wand pressen

B-Knopf: Rolle machen

L-Taste: Knien, Bremsen

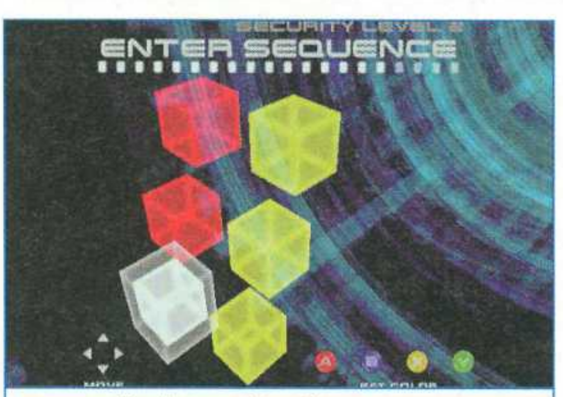
A-Knopf: Aktion, Waffe benutzen, Gegenstände aufheben

Joystick: Steuerung

Steuerkreuz: Waffen wechseln, nachladen

Start-Taste: Ins Inventar schalten

X-Knopf: Ziel und Perspektive wechseln



Denksport: Um Zugang zum Zentralcomputer der Bank zu bekommen, müsst Ihr ein Memory-Spiel absolvieren.

bittet Euch, den brutalen Mord an ihrem Vater und Gründer des ACN aufzuklären. Und so startet Jacks Reise in die Tiefen eines skrupellosen Verbrecher-Syndikats und in seine eigene Vergangenheit...

Aller Anfang ist schwer

Dieselben Leute, die Jack der Erinnerung beraubt haben, sorgten auch für die Entziehung seiner Kopfgeldjäger-Lizenz. So steht Ihr zu Beginn des 3D-Krimis ohne Waffen und ohne Zugang zu den gesammelten Verbrecher-Dateien da. Euer erstes Ziel lautet demnach L.E.I.L.A.-Trainingszentrum – die Anlaufstelle für alle ACN-Mitglieder. Um dorthin zu gelangen, steigt Ihr auf ein schnittiges Motorrad und braust über einen Landstraßenabschnitt in die nahegelegene Stadt. Bevor Ihr in das Übungsgebäude eingelassen werdet, müsst Ihr Euer Können mit schnellem Fahren durch die belebte Stadt beweisen. Erst wenn der 'Fähig-

Soundtrack, die Zweite: *Das 67-köpfige Orchester wurde speziell für "Headhunter" zusammengestellt. Jeder Musiker hatte entweder eine erfolgreiche Solokarriere hinter sich oder arbeitete hauptberuflich für eines der großen Londoner Orchester. Manche der "Headhunter"-Musiker werkelten u.a. bereits für Robbie Williams und All Saints, darüber intonierten sie die Filmsoundtracks von "Die Welt ist nicht genug" und "Die Mumie".*



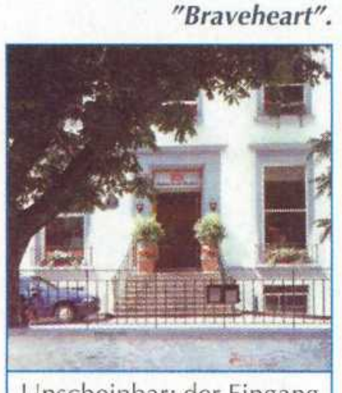


Volle Konzentration: das 67-köpfige "Headhunter"-Orchester bei den Soundtrack-Aufnahmen.



Links unten im Bild läuft bei rasanten Motorrad-Fahrten der Skill-Counter mit. Nur mit der geforderten Zahl dürft Ihr die nächste Lizenz erwerben.

Soundtrack, die Dritte: ***Die Orchester-Aufnahmen für "Headhunter" fanden in den berühmten Londoner Abbey Road Studios statt, wo u.a. die Beatles sowie die Filmkomponisten John Williams und Jerry Goldsmith zahlreiche Einspielungen durchführten. So entstanden in den geschichtsträchtigen Räumen beispielsweise die Soundtracks zu "Hollow Man", "Star Wars: Episode One" und "Braveheart".***


Unscheinbar: der Eingang zu den berühmten Abbey Road Studios.



Um an den zweiten Zwischenboss heranzukommen, müsst Ihr die Säure versprühenden...


...Spinnen mit einem gezielten Schuss lähmen und auf Knopfdruck in ihre Haut schlüpfen. Aus der Ego-Perspektive...

...flitzt Ihr sodann durch das Zimmer und lenkt die Viecher in Richtung Sicherheitstür.

keitszähler' die erforderliche Marke erreicht hat, könnt Ihr den virtuellen Übungsraum im L.E.I.L.A.-Gebäude betreten. Dort erwarten Euch eingeteilt in mehrere Lizenzstufen verschiedene Prüfungsaufgaben, welche gleichzeitig als Tutorial dienen. So lernt Ihr unter textlicher Anleitung den Einsatz von diversen Waffen, das unbemerkte Passieren von Wachen, das vorsichtige Auskundschaften der 3D-Umgebung und das Stöbern in der umfangreichen Datenbank.

Der erste Einsatz

Nach dem erfolgreichen Ablegen der Basislizenz macht Ihr Euch via Motorrad zum nächsten Einsatzort auf. An einer Tankstelle dürft Ihr nun den Ernstfall erproben: Auf der Suche nach zwei Informanten trefft Ihr auf schießwütige Mitglieder einer Motorradgang. Habt Ihr sie erledigt und die beiden Helfer tot aufgefunden, folgen weitere Nachforschungen in anderen Arealen der Stadt.

Nach und nach erfahrt Ihr mehr Einzelheiten über die Hintergründe des Mordes an Christopher Stern und Eure Rolle in dem korrupten Treiben. Der Spielablauf gestaltet sich während des gesamten, zwei GD-Roms umfassenden Abenteuers mehr als abwechslungsreich: Neben dem Suchen und geschicktem Anwenden verschiedener Gegenstände sowie dem Auskundschaften von komplexen Gebäuden stehen vor allem taktisch angehauchte Gefechte mit clever agierenden Gangstern im Vordergrund. Das Motto 'Augen zu und durch' hilft zwar in einigen Fällen, auf lange Sicht zieht Ihr mit dieser Vorgehensweise aber den Kürzeren. So reagieren die Wache schiebenden Kriminellen sensibel auf krachende Pistolenschüsse oder andere Geräusche. In einer Tiefgarage beispielsweise lungern so viele dunkle Gestalten herum, dass Ihr nur mit gezielter Ablenkung und vorsichtigem Pirschen in einem Stück passieren könnt. Bei den knackigen Zwischengegnern ist ebenfalls kluges Taktieren gefragt: Bringt in der Nähe des Unholds stehende Benzinfässer mit gezielten Schüssen zur Explosion, nutzt herumstehende Container als Deckung oder schlagt die Fieslinge mit ihren eigenen Waffen. Mehr sei hier jedoch nicht verraten. *os*



Lautloser Killer: Im virtuellen L.E.I.L.A-Training lernt Ihr u.a. das Töten ohne Einsatz von Waffen.

"HEADHUNTER" IST EIN PERFEKT INSZENIERTER ZUKUNFTSTHRILLER ZUM MITSPIELEN: **Angefangen bei der fesselnden Story über den professionellen Soundtrack bis hin zu dem coolen Hauptdarsteller – der Vergleich mit einem aufwändig produzierten Kinofilm liegt nahe. Doch Segas Kopfgeldjäger-Epos fasziniert nicht nur durch eine spannende Geschichte, auch die Echtzeit-3D-Optik ist auf höchstem Dreamcast-Niveau: Fabelhafte Texturen in rauhen Mengen, eine stets konstante, hohe Bildrate und massenhaft Details. So lässt sich der Großteil der Polygon-Objekte mit Schüssen oder Granaten zerstören, im Lagerhaus wuseln Dutzende Ratten umher und beim Kampf mit Rockerboss Greywolf auf einem verwinkelten Lagerhausdach prasselt der Regen ähnlich realistisch auf Jack herab wie auf PS2-Kollege Snake in "Metal Gear Solid 2". Beonders angetan hat es mir der abwechslungsreiche Spielablauf: Heiße Feuergefechte, nervenaufreibendes Vorbeischleichen an intelligenten Wachen, neugieriges Erkunden der vielfältigen Areale und Studieren der zahlreichen Verbrecherdateien lassen keine Langeweile aufkommen. Die Motorradeinlagen sind zwar nett, fallen gegenüber dem Rest aber deutlich ab.**


Oliver Schultes

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	82%

Spielspaß **86%**

HEADHUNTER

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Anspruchsvolle Gangster-Jagd mit opulenter 3D-Optik, aufwändigem Soundtrack und vielfältigen wie originellen Aufgaben.

IT'S A MANIAC · 2 · 60Hz · RUMBLE · D · AB 18



Showdown auf dem Dach: Der heftige Regen erschwert den Kampf gegen den Rockerboss Greywolf. Explosive Fässer sind hier ein willkommenes Hilfsmittel.

ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Konami Tokyo, Japan (www.konami.de)

Castlevania Chronicles

Wer hätte das gedacht: Kaum drei Monate nach Erscheinen der japanischen Version kommen nun überraschend auch PAL-Vampirjäger in den Genuss der steinalten "Castlevania"-Epsiode. Ursprünglich für den asiatischen Heimcomputer X68000 erschienen, hüpft Ihr in dem 16-Bit-Remake als Simon Belmont durch Draculas Bitmap-Schloss, gammelige Kerkeranlagen und von Monstern bevölkerte Tropfsteinhöhlen. Wahlweise im Original- oder Arrange-Modus erledigt Ihr Zombies, Golems und Fischdämonen wie gehabt via aufrüstbarer Lederpeitsche oder serientypischen Extrawaffen wie Weihwasser, Wurfbeil oder Bumerang. Harte Endgegnerduelle und zahlreiche knifflige Sprungpassagen zehren an Eurer Energieleiste.



Ruhige Hand im Glockenturm: Viele Sprungpassagen fordern nicht nur gutes Timing sondern auch eiserne Nerven.

Die Unterschiede zwischen den beiden oben genannten Spielmodi sind minimal: In der Arrange-Variante freut Ihr Euch lediglich über aufgepeppte Musikuntermalung, ein neugezeichnetes Heldensprite sowie einen etwas moderateren Schwierigkeitsgrad. *cg*



Nimm das, Fischkopf: Die stinkigen Flossen-Fieslinge sind "Castlevania"-Veteranen seit Urzeiten bekannt.

Die Riesenfledermaus von Level 1 macht kaum Ärger, spätere Bossgegner schon.

Wie es sich für ein 'richtiges' 32-Bit-Spiel gehört wurde dem "Castlevania"-Remake ein FMV-Vorspann gegönnt. In einer technisch mäßigen Rendersequenz werdet Ihr Zeuge, wie Draculas Schergen ihren Herrn in einem Blutritual zum Leben erwecken.

SPRÜHTE DIE "CASTLEVANIA"-EPISODE FÜR DEN X68000 schon bei Erscheinen anno 1993 nicht gerade vor Spielwitz und Innovationen, wirkt die Bitmap-Peitscherei zu 32-Bit-Zeiten gänzlich unspektakulär. Sicher, durchdachter Levelaufbau, perfekt ausbalancierte Sprungeinlagen und exakte Kollisionsabfrage zeichnen auch das PSone-Remake aus, viel mehr bekommt Ihr für Euer Geld aber nicht geboten. Die Unterschiede zwischen den beiden Spielmodi sind nicht der Rede wert, eine Serienhistorie, Artwork-Galerie oder ähnliches sucht Ihr vergebens. Hätte Konami noch weitere Folgen der Riemensaga mit auf den Silberling gepresst, wär's als Klassiker-Kollektion sein Geld wert gewesen. Wer auch heute noch beim Zocken des NES-"Castlevania" in Jubel ausbricht, muss zugreifen, alle anderen warten lieber auf eine 'echte' neue Episode.

Colin Gäbel

Hersteller	Konami
System	PSone
Zirka-Preis	90 Mark
Grafik	59%
Sound	76%

Spielspaß **69%**

Schlichtes Remake einer soliden "Castlevania"-Episode: Spielerisch einwandfrei aber arg angegraut und ohne Extras.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Import-Version wurde in MAN!AC 8/2001 mit 69% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Hudson, Japan (www.nintendo.de)

Mario Party 3

Mit Mario hat bekanntlich alles angefangen: "Super Mario 64" gilt für viele immer noch als eines der besten N64-Spiele überhaupt. Da ist es nur umso passender, dass der beliebte Klempner auch im letzten PAL-Modul für die Konsole im Mittelpunkt steht: Die nunmehr dritte "Mario Party" lässt sich auf keine Experimente ein und bietet das gleiche Prinzip wie die Vorgänger: Mit bis zu drei Freunden tretet Ihr zu einem Brettspiel an; trefft Ihr auf ein spezielles Feld, wird eins von etwa 70 Minispielen wie z.B. vereinfachte Golf- oder "Tetris"-Varianten gestartet, bei denen Ihr entweder gegeneinander oder in Teams antretet. Diese putzigen Aufgaben sind die Hauptmotivation in "Mario Party 3", denn sonst bleib alles beim alten: Solisten langweilen sich schnell zu Tode, für gesellige Runden zwischendurch ist das knallbunte Spektakel aber immer brauchbar. *us*

Lustige Bootsfahrt: Dem Simpelcharme der Minispiele können sich auch ältere Semester nicht entziehen.

Hersteller	Nintendo
System	Nintendo 64
Zirka-Preis	130 Mark
Grafik	70%
Sound	61%

Spielspaß **66%**

Nette Würfelei mit vielen witzigen Minispielen: Allerdings wie die Vorgänger nur in Gesellschaft wirklich gut.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Mario Party 2" (Test in MAN!AC 11/2000) wird auf 65% Spielspaß abgewertet.

ENTWICKLER: Edge of Reality, USA (www.edgeofreality.com)

Tony Hawk's Pro Skater 2



Spät, aber immerhin: Unmittelbar bevor der Nachfolger die Sony-Systeme beehren wird, schafft es "Tony Hawk's Pro Skater 2" nun doch noch auf das N64. Am Spiel selbst hat sich erwartungsgemäß nichts geändert: Ihr skatet, grindet und kickflippt in acht Arenen über zahllose Rails und Rampen – immer auf der Suche nach versteckten Items oder zur Erfüllung zahlreicher Aufgaben. Kreative Skater basteln sich außerdem einen eigenen Trendsportler zusammen oder erstellen im Editor neue Rollbrettparks. Technisch gibt "Tony Hawk 2" auch auf dem Nintendo 64 eine passable Figur ab, der Spielablauf selbst ist bewährt: Wer wirklich noch keine Fassung auf einer anderen Konsole sein eigen nennt, sollte zugreifen. *us*

Wie er leibt und lebt: Skater-Idol Tony Hawk grindet immer noch wie ein junger Gott.

Hersteller	Activision
System	Nintendo 64
Zirka-Preis	130 Mark
Grafik	78%
Sound	71%

Spielspaß **87%**

Exzellentes Skateboard-Spektakel: Tony zeigt seine Brillanz auch auf der Nintendo-Konsole.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PSone- wurde in MAN!AC 10/2000, die Dreamcast-Umsetzung in MAN!AC 1/2001 getestet. Beide werden auf 87% Spielspaß abgewertet.



ENTWICKLER: Rainbow Studios, USA (www.rainbowstudios.com)

Splashdown



Hoch die Füße: Coole Stunts sehen vor dem beeindruckenden Nil-Panorama gleich noch mal so schön aus.

Diese Kurse sind in der einfachen Meisterschaft nicht spielbar: Der nächtliche Amazonas (oben) und die kalte Beringstraße.

Die Musikauswahl *von "Splashdown" protzt mit bekannten Namen: So steuerten die College-Rocker von Sum 41 oder Blink 182 gleich mehrere Songs bei. Auch die Party-Hymne "Allstar" der Kombo Smash Mouth untermalt die spritzige Wellenraserei, ebenso die an "Pulp Fiction" erinnernden Klänge der Groovie Ghoulies. Dezent deplatziert wirken lediglich die wuchtigen Industrialklänge der Ikonen KMFDM – wen's stört, der wechselt kurzerhand im Pausemenü den Song.*

Keine Zeit für Muse: Selbst wenn wie hier strahlender Sonnenschein herrscht – Eure Gegner sind immer bei der Sache.



Feuchtes Vergnügen: Je stärker sich die Sea-Doos in die Kurve legen, desto höher spritzt die Gischt.

Die amerikanischen Rainbow Studios lassen keine Herausforderung im Rennspielgenre aus: Nach dem gelungenen Querfeldein-Spektakel "ATV Offroad" tritt diesmal ein Konkurrent für Nintendos Vorzeige-Raserei "Waverace" an. Im Gegensatz zu den dort verwendeten Jet-Skis spielen bei "Splashdown" allerdings Sea-Doos die Hauptrolle. Diese im Sitzen genutzte Vehikel fallen ein Stück wuchtiger aus, weshalb der Kontakt mit der Wasseroberfläche größer ist und diesem noch mehr Bedeutung zukommt: Um richtig in Fahrt zu kommen, müsst Ihr Euch nach hinten lehnen – der Bug des Gefährts wird dadurch angehoben und so bremsende Reibung verringert, dafür aber auch die Kontrolle über den Sea-Doo erschwert. Entsprechend fahrt Ihr besonders enge Kurven, indem Ihr die Frontpartie leicht eintaucht. Die Feinheiten der Handhabung erlernt Ihr im angebotenen Trainingskurs: Eine Lehrerin bringt Euch z.B. bei, wie Ihr kleine Sprünge und kurze Tauchfahrten ausführt. Oft werden diese Aktionen zwar nicht benötigt, zum Erkunden möglicher Abkürzungen sind sie aber praktisch.
Anschließend stürzt Ihr Euch ins nasse Geschehen: Neben den obligatorischen Einzelrennen oder Fahrten gegen die Uhr steht die Karriere im Mittelpunkt. Nur hier könnt Ihr neue Neopren-Piloten und die rund 20 Rennkurse freischalten. Anfangs stehen ganze vier Fahrer samt verschiedener Fahrzeugmodelle zur Wahl, die in Geschwindigkeit, Beschleunigung, Handhabung und Stunttauglichkeit differieren – letzteres Attribut ist nicht zu verachten, denn Tricks spielen eine wichtige Rolle. In den höheren Schwierigkeitsgraden habt Ihr nämlich nur dann eine Chance gegen die vier Kontrahenten, wenn Ihr durch Füllen einer Spezialleiste das Tempo erhöht. Diese Steigerung geschieht durch die korrekte Umfahrung der Bojen, die auf den Kursen verteilt sind, und vor allem über gewagte Kunststücke, die Ihr bei Sprüngen über Rampen zeigt. Je länger diese dauern, desto besser – allerdings dürft Ihr nicht mit einem Bauchplatscher landen.



99 Luftballons: Im 'Countdown' sammelt Ihr fleißig die schwimmenden Kugeln, um Bonuszeit zu ergattern.



Da freut sich der Raser: "Splashdown" im Splitscreen steht dem Solo-Modus technisch nicht nach – bei drei CPU-Gegnern.

BEI "SPLASHDOWN" DARF SICH SO MANCHES Asphalt-Rennspiel eine dicke Scheibe abschneiden: Schon der Umfang mit über 20 Kursen, die sich allesamt im Streckenprofil und der grafischen Gestaltung grundlegend unterscheiden, verdient ein dickes Lob. Die hervorragende Optik hat zudem im Vergleich zur Preview-Fassung nochmal kräftig zugelegt: Kein Ruckeln (selbst im Splitscreen) trübt die flüssige Raserei, dank schicker Gischteffekte wird die ohnehin schon überzeugende Darstellung des Wassers noch eine Spur besser – besonders die späteren Kurse müssen sich vor keiner Konkurrenz verstecken. Allerdings hätte ich mir öfters Wellengang gewünscht als nur in einigen, wenigen Passagen: In diesem Punkt schneidet die Gamecube-Konkurrenz "Waverace: Blue Storm" deutlich besser ab. "Splashdown" zielt aber sowieso mehr in eine andere, spürbar geradlinigere Rennrichtung, und macht damit seine Sache sehr gut. Die Fahrphysik der schweren Sea-Doos überzeugt ebenso wie das fantasievolle Kursdesign und die (im Gegensatz zu "ATV Offroad") dank verschiedener Schwierigkeitsgrade langfristig motivierende Meisterschaft – eine feine Sache!

Ulrich Steppberger





Gedrängel an der Boje: Geratet Ihr ins Fahrwasser Eurer Konkurrenten, lenkt sich der Sea-Doo gleich deutlich schwerer.



Die künstlichen Stadionkurse von Madrid und Seoul sind vollgestopft mit Sprunggelegenheiten und engen Kehren.

Die Meisterschaft führt Euch rund um die Welt: Vor der amerikanischen Küste braust Ihr unter heißer Sonne, in den Everglades erlebt Ihr dagegen eine verregnete Sumpflandschaft. Auf dem Nil müsst Ihr Euch vor versunkenen Bauwerken in Acht nehmen, während der nächtliche Amazonas wegen schlechter Sicht besonders schwer zu bewältigen ist. Alle paar Rennen werdet Ihr zu Duellen auf künstlich angelegten Hallenkursen herausgefordert: Triumphiert Ihr, tritt der Gegner prompt Eurem Team bei. Wollt Ihr Euch abseits vom Wettkampfstress austoben, versucht Ihr Euch am 'Countdown': Hier fahrt Ihr frei durch die Gegend und sammelt schwimmende Ballons auf, um wertvolle Bonussekunden auf das Zeitlimit zu addieren. Zu zweit tretet Ihr wiederum im Splitscreen bei normalen Rennen an (ein Trio CPU-Gegner gesellt sich dazu) oder übertrumpft beim 'Papagei' Euch abwechselnd mit verschiedenen Tricks, die der Kontrahent erfolgreich nachahmen muss. *us*

ERST "WAVERACE: BLUE STORM" FÜR DEN GAMECUBE UND JETZT "Splashdown" für die PS2: Rennspiel-Fans mit Hang zum feuchten Nass haben angesichts dieser beiden Hochkaräter allen Grund zum Jubeln. Allerdings ist das Spielgefühl deutlich verschieden. Während Ihr in "Waverace" jede Welle spürt und aktiv mit den Fluten 'arbeitet', gibt sich "Splashdown" in diesem Punkt deutlich simpler und arcadelastiger. Die meiste Zeit wird die Wasseroberfläche nur von zahmen Wellen gekräuselt – richtige Brecher sucht Ihr vergebens. Das bringt jedoch den Vorteil des leichteren Einstiegs und des unkomplizierteren Rennvergnügens. Die Wasseroptik ist mit ihren fantastischen Lichteffekten eine Augenweide und die Randbebauung opulenter als bei der Nintendo-Konkurrenz.



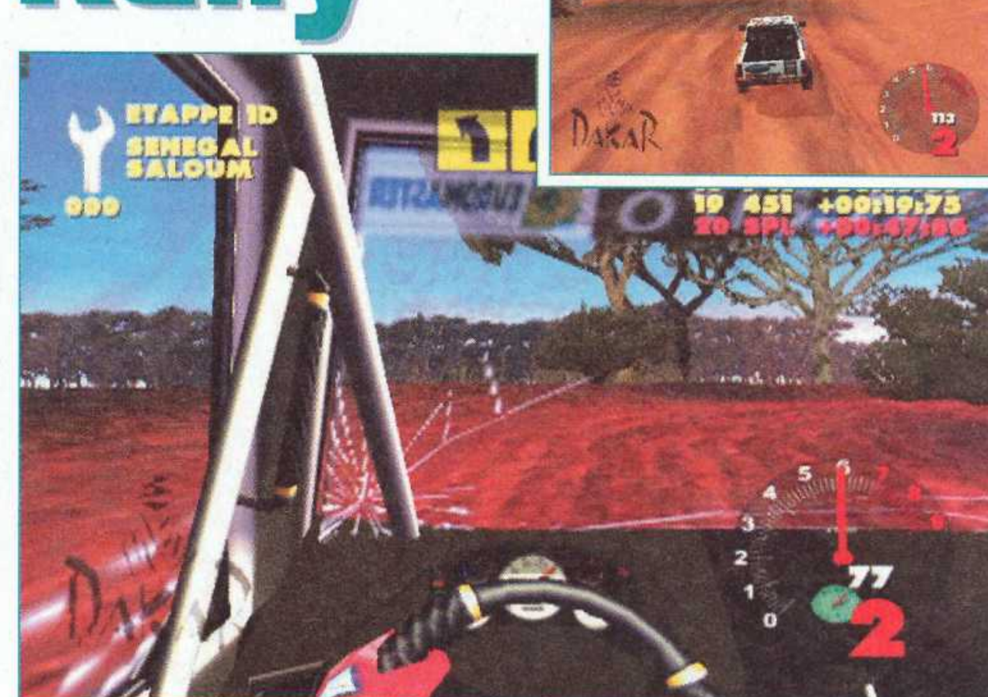
Oliver Schultes



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Broadsword, England (www.broadsword.co.uk)

Paris-Dakar Rally



Die Innenansicht bietet zwar mehr optische Details, für die Bestzeitjagd schaltet Ihr aber lieber auf die Verfolgerkamera um.



Dank des Sieges der Deutschen Jutta Kleinschmidt Anfang des Jahres bei der legendären Wüstenrally Paris-Dakar (und der nachfolgenden Medienresonanz) kommt die Umsetzung auf Sonys 128-Bitter natürlich wie gerufen – dank Acclaim könnt Ihr nun selbst über Dünen und durch vertrocknete Landstriche rasen.

Je nach Vorliebe wählt Ihr aus vier Fahrzeugklassen: Bei Jeeps und Buggys habt Ihr einen Co-Piloten mit an Bord, während Motorrad- und ATV-Fahrer ohne den Kurvenkundigen auskommen müssen, dafür sind diese Gefährte wendiger. Anschließend geht es auf die erste von zehn langen Etappen, die jeweils in vier Abschnitte aufgeteilt sind. Gelegentlich verzweigt sich der Weg in unterschiedlich schnelle und schwere Routen – die Unterschiede müsst Ihr selbst herausfinden. Obwohl Ihr bei der Rally nur selten auf Kontrahenten trefft, ist vorsichtiges Fahren angesagt: Jeder Zusammenstoß mit Steinen oder Bäumen demoliert Euer Fahrzeug und die Schäden lassen sich nur begrenzt oft auf Knopfdruck reparieren. Neben der Gesamt-Rally absolviert Ihr einzelne Etappen oder wagt Euch in den Arcade-Modus: Schafft Ihr am Ende jeder Runde nicht mindestens den dritten Platz, werdet Ihr disqualifiziert. *us*

SAND IM GETRIEBE: Leider hält "Paris-Dakar Rally" nicht, was es verspricht. Zwar sind die langen Etappen trotz des monotonen Grundthemas 'Wüste' überraschend differenziert und fordernd ausgefallen, doch zu viele Ärgernisse bremsen den Fahrspaß aus: Egal welches Fahrzeug Ihr wählt, alle Vehikel leiden unter einer furchtbar schwammigen Lenkung. So vollführt Ihr häufig ungewollte Schlenker, die dank pingeliger Kollisionsabfrage prompt in zeitraubenden Unfällen enden und Eure Chancen im knallharten Arcade-Modus begraben. Zusätzlicher Missmut macht sich durch den tranigen Co-Piloten breit, der Kurven meist erst ansagt, wenn Ihr sowieso schon mitten drin seid. Diese Rally ist nur schwerlich zu genießen – da ändert auch der 60-Hertz-Modus nicht viel dran.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 73%
SOUND: 56%

Spielspaß 61%

Umfangreiche Wüstenrally, die aber an hohem Schwierigkeitsgrad und schwammiger Steuerung krankt.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

DVD · RUMBLE · 60Hz · AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Gearbox, USA (www.xxx.com)

Half-Life (dt.)


Vorsicht, Stromschlag: Die geheimnisvollen Monstren, die sich überall in der Black-Mesa-Einrichtung materialisieren, rücken Euch nicht nur mit Klauen und Zähnen an den Leib.


Einige Geschütze dürft Ihr auch selbst bedienen: Hier sprengt Ihr ein Tor im Hintergrund in die Luft, um weiterzukommen.

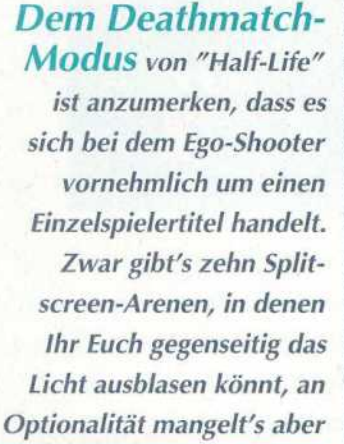
PS2 Das Leben kann so grausam sein – besonders für die Anhänger des Dreamcast: Obwohl so gut wie fertig, wurde die exklusive "Half-Life"-Episode "Blue Shift" nicht mehr für das Sega-System veröffentlicht, sondern wanderte als PC-Add-On in die Läden. Und nun kommt auch noch die PS2 als einzige Konsole zu einer Umsetzung des Ausnahme-Ego-Shooters. Um mit dem TV-"Half-Life" allerdings rundum glücklich zu werden, solltet Ihr das PC-Vorbild noch nicht eingehend gezockt haben. Das Kernstück der CD bildet nämlich die mittlerweile knapp drei Jahre alte Geschichte rund um den Wissenschaftler Gordon Freeman, der sich auf gewaltsame wie überlegte Weise seinen Weg aus der Black-Mesa-Forschungseinrichtung bahnt.

Fesselnde Geschichte

Die ganze Wagenladung Lorbeeren, die einst über die PC-Version von "Half-Life" ausgeschüttet wurde, resultiert nicht zuletzt aus der dichten Handlung – etwas, das man bei typischen Augen-zu-und-durch-Shootern nur selten findet. Geschwätzige NPC und ein ereignisreicher Plot markieren auch gleich den Beginn des Abenteuers: In der Haut Eures Alter Egos Gordon Freeman – einem bebrillten Forscher, der neben Grips auch noch mit reichlich Muskeln gesegnet ist – tretet Ihr wie jeden Tag Euren Dienst im unterirdischen Black-Mesa-Komplex an. Nach Small Talk mit Weißkitteln und Wachpersonal sowie dem Besuch der Umkleideräume, wo Ihr in einen hochmodernen Schutzanzug schlüpft, geht's über Aufzüge und verwinkelte Gänge in eines der topgeheimen Labors. Doch das Experiment, bei dem Ihr eigentlich nicht mehr zu tun habt, als einen Transportwagen zu verschieben, endet im Desaster. Eine Schockwelle durchläuft die gesamte Einrichtung, Menschen werden von einstürzenden Decken begraben und viel schlimmer noch: Aggressive außerirdische Lebensformen wie widerwärtige Facehugger oder bizarre Tentakelmonster materialisieren sich in Räumen und Gängen und attackieren das Personal. All diese Geschehnisse sind mitreißend inszeniert: Während Ihr durch die Anlage hetzt, um einen Weg an die Oberfläche und aus dem Albtraum zu finden, kommt Ihr z.B. an einem Wissenschaftler vorbei, der verzweifelt einem Wachmann eine Herzmassage verpasst, müsst zusehen, wie vor Euch ein Aufzug mit schreienden Fahrgästen in die Tiefe stürzt und zerschellt oder wie unglückliche Gestalten versuchen, über das Lüftungssystem zu entkommen und ihre Überreste von verborgenen Monstrositäten aus dem Schacht gespieen werden. Doch nicht nur das absurde Gruselkabinett kommt Euch bei der Flucht durch den verwinkelten Komplex in die Quere – Spezialeinheiten der Armee, von denen Ihr und die NPC eigentlich angenommen hatten, dass sie dem Irrsinn ein Ende bereiten, machen Jagd auf Überlebende. Sprengfallen, Selbstschussanlagen, schwer bewaffnete Hubschrauber, MG-Nester und verschanzte Elitesoldaten sollen verhindern, dass die Öffentlichkeit etwas von dem bedrohlichen Zwischenfall mitbekommt. Doch sie haben weder mit Eurer Zähigkeit noch Cleverness gerechnet...


Mit den Waffen des Feindes: In einem späteren Spielabschnitt dürft Ihr ekelhafte Explosivwanzen zur Verteidigung benutzen.

***Dem Deathmatch-Modus** von "Half-Life" ist anzumerken, dass es sich bei dem Ego-Shooter vornehmlich um einen Einzelspielertitel handelt. Zwar gibt's zehn Splitscreen-Arenen, in denen Ihr Euch gegenseitig das Licht ausblasen könnt, an Optionalität mangelt's aber ganz gehörig. Weder lassen sich Bots zuschalten, noch könnt Ihr vor einem Match mehr verändern als Frag- bzw. Zeitlimit. Zudem wird weder Multitap noch iLink-Kabel unterstützt – zwei Kombattanten ist das höchste der Gefühle.*






Manche der prinzipiell gut gestalteten Deathmatch-Arenen sind etwas zu groß für zwei Spieler



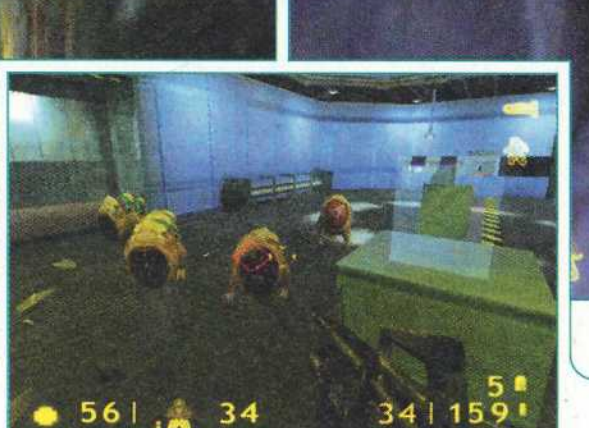





Die Regierung tut alles, um Gordon Freemans Flucht zu verhindern (von links nach rechts): Aus Hubschraubern seilen sich frische Roboter ab, Selbstschussanlagen sichern Durchgänge, Lichtschrankenminen warten auf hektische Helden und Kisten mit Explosivmaterial auf Schützen, die es zu stark im Abzugsfinger juckt.



Ekel: Verfangt Ihr Euch in dem Tentakel, werdet Ihr gnadenlos zum Biest an der Decke gezogen.



Sonic Boom: Diese eigentümlichen Kreaturen verletzten Euch mit Schallwellen, die sie alle paar Sekunden ausstoßen.

Schrecksekunde: In der düsteren Röhre taucht ein Facehugger vor Eurer Nase auf.

Voller Rucksack

Zum Glück lässt das verfügbare Arsenal keine Wünsche offen: Beginnt Ihr zunächst nur mit einem Brecheisen (das Euch allerdings stets gute Dienste bei der Zertrümmerung von Kisten, Gittern oder Glasscheiben leistet), so habt Ihr schon nach kurzer Zeit eine dicke Palette an Feuerwaffen gehortet. Die meisten bieten zwei Feuermodi, die Ihr über R1 bzw. R2 auslöst. So verwendet Ihr je nach Situation das Sturmgewehr als ratternde Bleispritze bzw. durchschlagenden Granatwerfer, mit der High-Tech-Armbrust lassen sich dank zuschaltbarem Scharfschützenzoom die Bolzen exakt und tödlich ins Ziel bringen. Auch zu taktisch verwendbarem Gerät wechselt Ihr über das Digikreuz: Mit Handgranaten lassen sich stark befestigte Geschütze außer Gefecht setzen, Sprengfallen erledigen eine ganze Welle anstürmender Gegner. Sogar Alien-Inventar wie ekelhafte Explosivkäfer bekommt Ihr an die Hand. Hilfreich gestaltet sich die Autozielfunktion: Ist das Fadenkreuz nahe einem Gegner, so schaltet Ihr es durch Knopfdruck auf diesen und deckt ihn mit einer Salve ein.

EINE KLASSE FÜR SICH: Nicht umsonst hat "Half-Life" eine der größten Fangemeinden in der PC-Szene. Während dort allerdings in großem Maß auch die Multiplayer-Variationen locken, besticht die PS2-Version hauptsächlich durch den exzellenten Story-Modus. Gordon Freemans Abenteuer begeistert von Anfang an mit intelligenter Action, die Euch nicht nur durch schnelle Ballereinlagen, sondern auch wegen jeder Menge Knobeleien fordert. Die zum Großteil cleveren Gegner verkommen nie zu hirnlosem Kanonenfutter, zahlreiche Waffenvarianten bieten viele taktische Möglichkeiten zur Feindbekämpfung. Auch die gelungene Sound-Untermalung trägt viel zur Atmosphäre bei: Verzerrte Funksprüche, herzhafte Einschussgeräusche und stellenweise treibender Techno-Sound halten den Adrenalinpegel am Limit.

David Mohr



***Grafisch hat sich** auf der PS2 im Vergleich zur PC-Fassung wenig getan. Die zwei auffälligsten Änderungen sind die detailliertere Gestaltung der Charaktere (so baumeln nun z.B. die Krawatten der Wissenschaftler, anstatt in*





Die optischen Änderungen gegenüber der PC-Version sind auf wenige Details beschränkt

Texturform auf den Polygonkörper gepappt zu sein) und die Animationen der (Lebens-)Energie-Ladestationen (z.B. fährt aus dem Medi-Automat eine Nadel aus).

HOT line

SMALL TALK: Besonders im Bürokomplex solltet Ihr Euch bewusst sein, dass Ihr in einer äußerst linearen Geschichte agiert. Spart Euch Hektik und lasst die Charaktere ihre Dialoge herunterrattern; erst wenn z.B. die beiden Wissenschaftler vor dem großen Labor ihren Sermon abgelassen haben, gehen sie zu den Retinascannern und öffnen den Ausgang. Über X-Taste redet Ihr mit anwesenden Figuren, wenn Ihr mal an einer verschlossenen Tür nicht weiterkommt.
MÄCHTIGE GEGNER: Große Feinde wie das dreiköpfige Ungetüm, das käferartige Monstrum oder der Hubschrauber lassen sich nicht durch normalen Beschuss erledigen – spart Euch also die Munition. Erstere zwei werden durch Zünden der Brennstoffkammer bzw. Anschalten eines mächtigen Stromgenerators über den Jordan geschickt, letzterer lässt sich erst vom Himmel holen, wenn Ihr im Besitz des Raketenwerfers seid. Die Panzer setzt Ihr am besten von deren Rückseite aus mit Granaten außer Gefecht. Selbstschussanlagen werden erst aktiviert, wenn Ihr durch die roten Lichtschranken marschiert – seht Ihr rot, solltet Ihr Vorsicht walten lassen und möglichst mit Granaten aus einer Deckung heraus agieren; ein herunterfahrender Ton setzt Euch von der Zerstörung der Anlage in Kenntnis.
UM- UND VORSICHT: Generell gibt es keine ausweglosen Situationen. Wisst Ihr nicht mehr weiter, habt Ihr z.B. einen Schalter oder ein Bodengitter übersehen. Seid immer wachsam: Gefahrstellen wie offenliegende Stromkabel oder Sprengfallen seht Ihr meist schon von weitem, kopfloses Gerenne bedeutet oft den Tod.



Harte Stelle: Bevor Ihr dieses Zwischenmonster endlich geröstet habt, sterbt Ihr viele Tode – vom zerhackt werden bis in den Tod stürzen.

Neben Munition und Waffen finden sich in verlassenen Büros, düsteren Ecken oder zertrümmerten Kisten auch Medi-Paks und Energiezellen für Euren Schutzanzug. Hie und da trefft Ihr zudem auf Ladestationen, die Euch Lebenskraft injizieren oder Eure Rüstung auffrischen. Richtiggehende Rätsel erwarten Euch zwar nicht, gerade beim Ausschalten mächtiger Alien-Zwischenbosse ist neben Geschick aber auch Grips gefragt. So vernichtet Ihr ein dreiköpfiges Biest in einer Brennkammer erst durch Finden bzw. Anschalten eines Generators sowie Zuführung von Treib- und Sauerstoff, ein anderes Monstrum wird in einer Stromfalle gegrillt.

Tolle Inszenierung

Technisch orientiert sich das PS2-"Half-Life" stark an seinem PC-Vorbild: Die hervorragend konstruierte Spielumgebung wird abwechslungsreich dargestellt, vielfältige Texturen und glaubwürdige Architektur lassen Euch schnell in Eurer Ego-Heldenrolle versinken – angenehm, dass dabei die Bildrate beinahe immer stabil bleibt. Im Vergleich zur PC-Version haben die Figuren – seien es grauhaarige Wissenschaftler oder schleimige Aliens – an Detailliertheit gewonnen, zudem dürft Ihr auf entsprechenden Bildschirmen auch im 16:9-Format zocken. Akustisch werdet Ihr ebenfalls mit einer gelungenen Kulisse verwöhnt: Funksprüche knistern aus den Walkie-Talkies der Gegner, Mündungsfeuer knattert martialisch und in manch' dunklen Gängen sorgen plötzlich einsetzende Melodien für beklemmende Atmosphäre. Spielstände sichert Ihr flott und jederzeit in einem aufrufbaren Menü, ängstliche Naturen verlassen sich vor jeder Ecke auf die Schnellspeicher-Funktion, die flink und mit wenigen Tastenkommandos durchgeführt wird.
Neben der langen Story dürft Ihr Euch noch mit einigen weiteren Modi vergnügen: Das Training gab's bereits auf PC; hier erlernt Ihr im Black-Mesa-Übungscenter Gordons Fähigkeiten (wie Kriechen, Springen, Klettern, Tauchen, die Benutzung eines Sprungrucksacks oder Eurer Taschenlampe und natürlich Ballern). In einer Head-to-Head-Variante dürft Ihr zudem einen zweiten Spieler an die PS2 bitten, um ihn im erfreulich flüssig laufenden Splitscreen umzunieten. Mit zehn Karten bekommt Ihr ein ausreichendes Maß an nett designten Arenen geboten. Neu und PS2-exklusiv ist der 'Decay'-Modus: Hier müsst Ihr diverse, freizuschaltende Missionen in der Rolle zweier Wissenschaftlerinnen erfüllen. Solisten wechseln dabei über die Select-Taste jeweils den Charakter – die gerade nicht kontrollierte Figur bleibt stur stehen, verteidigt sich aber, wenn sie angegriffen wird. Diverse Aufgaben sind nur im Duett zu erledigen: So dreht Ihr mit dem einen Charakter an einem Rad, um Ventilatoren kurzzeitig zum Stillstand zu bringen, damit die andere Heldin anschließend zu einem weiteren Schalter gelangen kann. Mehr Spaß macht diese Coop-Variante allerdings wie zu erwarten im geteilten Bildschirm. *sf*

Mutanten-Akademie? Einige Wissenschaftler haben sich in skurrile wie tödliche Bestien verwandelt. Hier hilft nur der Gnadenschuss.

AUCH WENN ICH DIE PC-VERSION SCHON vor einer Ewigkeit durchgespielt habe, zog mich Gearbox' PS2-Konvertierung doch sofort wieder in den Bann von "Half-Life". Die mitreißend in Szene gesetzte Handlung, die ungewöhnlich lange Spieldauer, die reichhaltige Waffenauswahl und die anspruchsvollen Geschicklichkeitsaufgaben suchen im Genre auch auf PC immer noch ihresgleichen. Gordon Freemanns Überlebenskampf strengt die grauen Zellen ebenso an wie den Abzugsfinger und motiviert von der ersten bis zur letzten Sekunde – so muss ein Ego-Shooter aussehen, der sich hauptsächlich an Solospieler richtet. Dank der gelungenen technischen Umsetzung und der einwandfreien Pad-Steuerung (samt praktischem Auto-Zielen) kommt am TV-Gerät ebensoviel Freude wie am PC-Monitor auf – die Bildrate hätte zwar dezent höher ausfallen können, lässt Euch aber auch bei effektreichem Geschehen nicht im Stich. Als Zugabe erhaltet Ihr einen gelungenen Deathmatch-Modus und die exklusive 'Decay'-Variante, die allerdings im Einzelspiel etwas langweilt und zudem durch kleinere Bugs geplagt wird. Wer "Half-Life" bislang verpasst hat, muss zugreifen – und wird es nicht bereuen.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Vivendi
SYSTEM	Playstation 2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	85%
Spielspaß	89%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

VALVE · gearbox · SIERRA

Auch auf PS2 die Shooter-Referenz: Technisch gelungenes Ego-Abenteuer, das durch dichte Atmosphäre und Spannung besticht.

AB 18

Nicht schießen, bitte: Im 'Decay'-Modus schlüpft Ihr in die Rolle zweier Kolleginnen von Freeman.

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Fassung mit diversen Add-Ons ist bereits erhältlich. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Criterion, England (www.criterionstudios.com)

Airblade


Durch das Aneinanderreihen von Manövern wächst Euer Punktekonto, oben links seht Ihr den aktuellen Stand der Kombo.


Scherben bringen Glück: In diesem Level müsst Ihr überlebensgroße Tafeln mit dem Fahndungsfoto Eures Helden per Airblade-Trick zerstören.

"Tony Hawk" trifft "Zurück in die Zukunft": In Criterions "Airblade" schwingt Ihr Euch auf ein schwebendes Skateboard und macht damit die Straßen einer futuristischen Metropole unsicher. Um Euren besten Kumpel aus den Fängen eines skrupellosen Konzerns zu retten, müsst Ihr mit Hilfe des schicken Spielzeugs durch sechs verschiedene Stadtteile düsen und dabei möglichst elegant Wachmänner, Hubschrauber, Panzerfahrzeuge oder Sicherheitskameras per Skater-Trick loswerden. Euer fliegender Board-Künstler beherrscht die obligatorischen Kunststücke und erhebt sich dabei dank seines schwerkraftverachtenden Untersatzes schonmal weit in die Lüfte. Eine Boost-Funktion lässt Euch besonders hoch hüpfen, per simplem Knopfdruck dreht Ihr Euch um die eigene Achse, vollführt spektakuläre Stunts und landet dann entweder auf flachem Boden oder grindet über die nächste Kante.

Die Gegenspieler besiegt Ihr mit den konventionellen Mitteln des Straßen-Rowdys: Kleinere Hindernisse werden umgeschubst, größere grindet Ihr einfach kaputt. Zudem kann sich Euer Männlein an allen möglichen Querstangen, Stahlrohren oder Laternenmasten festhalten und mit seinem Hover-Brett mehrmals drumherum schwingen. So sammelt Ihr den nötigen Anschub, um größere Abgründe zu überspringen.

Für besonders spektakuläre Tricks benötigt Ihr ein kleines Helferlein: Mittels eingebautem Turbo gibt Euer Airblade tüchtig Stoff, mit gehörigem Tempo springt Ihr richtig weit bzw. hoch und könnt so entsprechend mehr Moves zu einer langen, punktebringenden Kombo verknüpfen. Im Gegenzug laden die Tricks den Turbo-Balken auch wieder auf. Allerdings dienen Eure Manöver zumindest im eigentlichen Story-Modus nur kosmetischen Zwecken, denn hier steht das Erledigen mehrerer Aufgaben je Level im Vordergrund. Eine freundliche Verbündete informiert Euch durch Lauftext am unteren Bildschirmrand über das nächste Ziel, habt Ihr sämtliche Aufgaben erledigt, geht's in den nächsten Stadtabschnitt.

Zur Belohnung könnt Ihr bereits gespielte Level frei erkunden, neue Figuren freischalten und diese dann im Zweispieler-Modus gegeneinander antreten lassen. Dort reichen die Möglichkeiten vom simplen Trickvergleich bis zu einer 'Capture the Flag'-Variante, alternativ dürft Ihr auch solo die absolvierten Level unsicher machen, Passanten ärgern und im Straßenverkehr auf die Jagd nach dem Highscore gehen. *dm*


Im Zweispieler-Modus duelliert Ihr Euch in fünf Variationen, wahlweise im vertikalen oder horizontalen Splitscreen.

CRITERION BRINGT EIN WEITERES MAL nach "Trickstyle" das gute alte Hoverboard in digitale Form. Ewig hohe Luftsprünge oder der elegante Lampenschwung sorgen in "Airblade" für spektakuläre Stunt-Möglichkeiten, die nur leider kaum gewürdigt werden. Aufgrund des knappen Zeitlimits müsst Ihr im Story-Modus eher vorsichtig fahren, die Suche nach dem nächsten Missionsziel sowie dessen Bewältigung ist oft dermaßen kompliziert, dass Ihr erst nach mehrmaligem Level-Neustart erfolgreich seid. Nur wer gleich den richtigen Weg einschlägt und die (mageren) sechs Szenerien auswendig kennt, kommt zum Erfolg. Auch die Spielgeschwindigkeit lässt zu wünschen übrig: Selbst bei gezündetem Turbo kriecht Ihr vergleichsweise lahm dahin. Dafür beeindrucken die Stadtareale mit komplexer Konstruktion, vielen Trick-Möglichkeiten und hübscher Optik.

David Mohr

Wissbegierigen Fans verschafft das Making-Of einen Blick hinter die "Airblade"-Kulissen

***Bei der Zusatzausstattung** hat sich Entwickler Criterion richtig Mühe gegeben. Wie bei Filmen auf DVD bietet auch der "Airblade"-Silberling reichlich Bonus-Material wie z.B. ein Making-Of-Video und allerlei Artwork. Dazu gibt's ein Soundmenü, in dem Ihr die Stücke aus dem Spiel sogar in Dolby-Digital-Akustik genießen dürft. Unter dem Menüpunkt 'Extras' findet Ihr die verschiedenen Anforderungen, um kleine Geheimnisse wie versteckte Figuren freizuspielen.*


Als zusätzlichen Leckerbissen findet Ihr etliche Konzept-Zeichnungen auf der DVD




Ihr könnt nicht nur über jede erdenkliche Fläche grinden, sondern auch an Pfosten und Stahlrohren schwingen.

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	78%
SOUND	74%

Spielspaß 76%





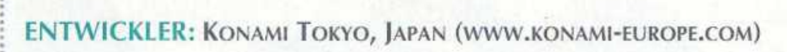
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Abgehobener Skater-Spaß mit ordentlicher Optik und sechs abwechslungsreichen, aber recht kleinen Levels.





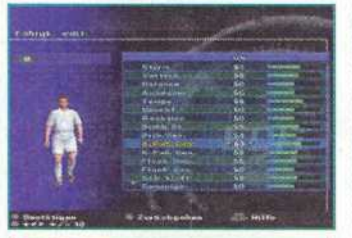
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



ENTWICKLER: Konami Tokyo, Japan (www.konami-europe.com)

Pro Evolution Soccer

Fußballer-Editor, Teil 1: *Wer die Attribute seiner Kicker verändern möchte, wird von Konami vor die Qual der Wahl gestellt. An mehr als 40 Werten dürft Ihr herumschrauben. Auch beim Modellieren Eurer Schützlinge habt Ihr ein ähnlich breites Spektrum. "FIFA 2002" bietet hier deutlich weniger Vielfalt (siehe übernächste Seite).*







Vom Aussehen bis zur Flankenstärke und Reaktion dürft Ihr die Attribute justieren



Nachdem Konamis PS2-Fußball-Debüt vom Studio in Osaka stammte, durfte diesmal wieder das Tokioter Team ans virtuelle Leder. Die Entwickler aus Japans Hauptstadt haben seit jeher besonderen Wert auf Realismus gelegt – das macht sich auch beim neuesten Teil der "Evolution"-Reihe bemerkbar.

Und so dürft Ihr auf dem Rasen auch wieder eine ganze Latte an Aktionen abspulen: Flankt den Ball flach oder hoch in die Spitze, punktet mit einem Lupfer über den Torwart oder dribbelt den Ball in drei Geschwindigkeiten vor Euch her – auch Ecken, Einwürfe oder Freistöße lassen sich auf verschiedenste Art individuell ausführen. Damit Ihr alle Möglichkeiten verinnerlicht, gibt ein reichhaltiger Trainingsmodus kompetente Anleitung: Jedes einzelne Manöver könnt Ihr Euch zeigen lassen, um es anschließend in aller Ruhe auf dem Bolzplatz einzuüben.

Mit bis zu sieben Freunden dürft Ihr um den Ball streiten – ob in Einzelspiel, Meisterschaft-, Liga- oder Pokalvariante, sämtliche Modi lassen sich solo oder in der Gruppe angehen. Bei letzteren zwei ist dank FIFPro-Lizenz für Authentizität gesorgt – alle Spieler tragen die Namen ihrer realen Vorbilder. Im Championat geht's leider weniger realistisch zu, hier müsst Ihr mit leicht abgeänderten Clubwappen und -namen Vorlieb nehmen. Dafür dürft Ihr in dieser Spielart zusätzliche Kicker für Euer Team einkaufen. Mit erkämpften Punkten seht Ihr Euch in konkurrierenden Kadern um und pickt die vielversprechendsten Talente heraus. Klar, dass besonders fitte Profis Euer Konto mehr belasten – entsprechend steigern diese aber auch Eure Siegeschancen. Zudem müsst Ihr die anspruchsvollen Athleten durch Siege bei der Stange halten, sonst wandern sie Euch ab. Wem Werte oder Aussehen der Kicker nicht gefallen, verändert seine Schützlinge im umfangreichen Editor (siehe Randspalte).

Damit Ihr Euch nicht nur auf Eure Ballkünste verlassen müsst, dürft Ihr vor jedem Spiel diverse Strategien sowie Formation und Aufstellung des Teams festlegen. So weist Ihr einzelnen Kickern z.B. Mann- statt Raumdeckung an, um gefährliche Stürmer zu blockieren. Zudem reagiert Ihr mit unterschiedlichen Spielzügen auf die Strategie des Gegners: Abseitsfallen und schnelle Konter sind wie immer ein willkommenes Mittel, die gegnerische Mannschaft auszutricksen.

Auf dem Rasen geht es dann wie gewohnt mit schnellem Passspiel und harten Tackles zur Sache. Konami-typisch könnt Ihr den Ball nicht jederzeit aus dem Lauf heraus passen, sondern müsst warten, bis Euer Mann mit dem richtigen Fuß am Leder ist. Wildes Bolzen führt zu Ballverlust – vorrausschauendes Kicken zum Sieg. *sb*



Flanken werden meist mit Kopfbällen verwandelt. Doch auch Fallrückzieher oder Schüsse aus einer Grätsche heraus bekommt Ihr zu sehen.



Grund zur Schadenfreude: Im Replay betrachtet Ihr genüsslich, wie der gegnerische Spieler das Leder selbst reinschiebt.

KEINE SPUR VON ALTBACKEN: An der bewährten Spielmechanik hat sich zwar nichts geändert, dafür gelingen alle Manöver in Konamis aktuellem Fußballfest genauso gut wie beim PSone-"Evolution". Durch zahlreiche taktische Feinheiten und den dynamischen Spielverlauf avanciert der Kick ein weiteres Mal zum anspruchsvollen Rasenschach. Wie in Realität sorgen aber manchmal auch Glück und Intuition für den tödlichen Pass und spektakuläre Tore. Die CPU-Intelligenz kann sich sehen lassen: Eure Jungs stehen fast immer dort, wo Ihr sie gerne hättet; selbst die Keeper lassen sich durch die gegnerischen Tricks nicht ins Boxhorn jagen und rennen dem Ball schon mal mutig entgegen. Die Grafik kommt zwar nicht an "FIFA 2002" ran, die Animationen setzen die detaillierten Kicker dennoch lebensecht in Szene.

Stephan Freundorfer

Bei Ecken oder Einwürfen müsst Ihr ohne hilfreiche Symbole auskommen – verlasst Euch auf Eure Intuition



ANDERE VERSIONEN
Der PS2-Vetter "ISS" wurde in MAN!AC 12/2000 mit 90% getestet. Der PSone-Vorgänger "ISS Pro Evolution" erhielt in Ausgabe 3/2000 86%. "ISS 2000" auf dem N64 schnitt mit 89% ab (10/2000).



ENTWICKLER: EA Sports, Kanada (fifa2002.europe.ea.com)

FIFA 2002

Angriffs- und Verteidigungsstil sowie Aufstellung dürft Ihr vor dem Spiel für jedes Team standardisieren

Fußballer-Editor Teil 2: *EA bietet Euch beim Editieren der Kicker nicht ganz so viele Möglichkeiten wie Konami. Nur gut zwei Dutzend Eigenschaften dürft Ihr pro Spieler verändern. Dafür müsst Ihr nicht stundenlang an jedem Kicker herumfeilen, sondern habt die Attribute relativ schnell auf das aktuelle Leistungsniveau des realen Vorbilds gebracht. Im Hinblick auf die optische Gestaltung ähneln sich "Pro Evolution" und "FIFA 2002": Beide Titel bieten etwa gleich viele Haartrachten und Trikotfarben – die Fifa-Profis sehen allerdings etwas besser aus.*





EA beschränkt sich bei den Attributen auf Wesentliches wie Tempo oder Kopfballstärke



Tooor! Die bengalischen Feuer in den Fanblocks kommen bei abendlichen Austragungen besonders gut rüber.

Die neue Passhilfe: Mit leuchtendem Trikot startet Euer Teamkollege durch, die gepunktete Linie markiert seine Laufrichtung. Allerdings könnt Ihr auch im Alleingang auf Torjagd gehen.

Eher ungewöhnlich: In diesem Jahr hat sich EA für sein Fußball-Update mächtig ins Zeug gelegt, um eine Anschaffung lohnenswert zu machen. Die wohl augenscheinlichste Neuerung ist die Passhilfe (allerdings nur auf PS2): Immer wenn Ihr Euch in Richtung gegnerisches Tor bewegt, werden freistehende Teamkollegen mit Farbmarkierungen unterlegt. Zudem weist Euch eine gepunktete Linie den Weg, den diese Spieler gerade im Begriff sind, zu laufen. So behaltet Ihr nicht nur bei Gewusel auf dem Rasen den Überblick, auch das Zusammenspiel mit Euren Kickern wird erheblich erleichtert, der Gegner hat kaum mehr eine Chance, Eure Pässe abzufangen.

Die zweite große Neuerung betrifft beide Versionen: Wenn Ihr in den vorhandenen Wettbewerben wie UEFA-Cup oder Südamerika-Pokal antretet, eine Saison bzw. ein Turnier bestreitet, schaltet Ihr mit der Zeit zusätzliche Veranstaltungen frei; auch an der WM-Qualifikation dürft Ihr teilnehmen (vielleicht bringt ja Ihr die deutsche Elf problemlos nach Japan und Südkorea). Natürlich lassen sich auch die Feinheiten der Steuerung in Freundschafts- oder Trainingsbegegnungen erlernen.

FIFA-Veteranen beherrschen die Manöver im Schlaf: In gewohnter Manier bolzt Ihr das Leder per Pass, Flanke oder Torschuss über den Rasen; ein Sprint-Button vervollständigt das Repertoire. Je nachdem, wie lange Ihr den jeweiligen Knopf drückt, drischt Euer Profi das Leder mehr oder weniger stark. Weitere Aktionen löst Ihr über die Schulterbuttons aus: So schirmt Ihr Euer Dribbling mit den Armen ab, vollführt eine Drehung oder weicht den Angriffen gegnerischer Kickern per Sprung aus. In der Defensive gibt's wieder bekannte Manöver wie Blutgrätsche oder einfaches Tackling.

Für die Entwicklung einer Mannschafts-Strategie schlüpft Ihr kurz vor dem Spiel in die Trainerkluft und bestimmt Aufstellung, Formation oder wählt eine passende Angriffs- bzw. Defensiv-Taktik.

Die Präsentation stimmt: Dank umfassender Lizenzen lernt Ihr sogar die Stars des koreanischen Fußballs kennen oder ruft zum Lokalderby zwischen FC Bayern und 1860. Die Action auf dem Spielfeld wird mit Anfeuerungs- oder Buhrufen der Fans kommentiert, bengalische Feuer und Fahnen sind ebenfalls auf den Rängen zu sehen. Kommentiert wird von den alten Hasen Poschmann und Dahlmann. Wie immer dürft Ihr bei allen Spielarten bis zu sieben Freunde zum bunten Fußballabend einladen. *sb*

THE SHOW MUST GO ON: EA hat es tatsächlich geschafft, der beinahe perfekten Spielmechanik der Vorgänger zusätzliche Würze zu geben. Mit der neuen (PS2-)Passhilfe könnt Ihr Euch schon fast entspannt zurücklegen – Torchancen verpasst Ihr nur noch selten. Auch die Optik wurde auf der PS2 nochmal ein kleines Stück verbessert: Die schnellen Kamerafahrten sorgen für intensive Atmosphäre, dank gelungener Animationen und detailreicher Stadien werdet Ihr von der packenden Stimmung mitgerissen. Leider kann die 32-Bit-Version hier nicht ganz mithalten, dafür werdet Ihr nicht wie bei den Vorgängern von ruckelnder Grafik genervt. Auf der PS2 platziert sich "FIFA 2002" ein weiteres Mal knapp vor der Konami-Konkurrenz: Mehr Spielmodi und die umfassende Lizenz machen's möglich.

Stephan Freundorfer



HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	84%
SOUND	73%

Spielspaß **90%**

Alles, was der Fußballfan begehrt: Packender Spielablauf in genialer Optik – aktuelle Daten inklusive!



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	75%
SOUND	73%

Spielspaß **84%**

Abgespeckt: Spielereditor und Passhilfe fehlen, dafür kickt Ihr ruckelfrei im gewohnt professionellem FIFA-Stil.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER





Bei den Standardsituationen werden Eure freistehenden Kicker mit Button-Symbolen angezeigt (links PSone).



ANDERE VERSIONEN
Die Vorgänger wurden in MAN!AC 1/2001 mit 90% (PS2) bzw. 80% (PSone) Spielspaß getestet (Abwertung auf 88% bzw. 78%).

ENTWICKLER: TEAM 17, ENGLAND (WWW.TEAM17.COM)

Stunt GP



Da schweift das Auge: Die komplexen Kurse in einer deutschen Lagerhalle sind optisch ansprechend ausgefallen.



Auf dem Dreamcast wurde "Stunt GP" vor einigen Monaten praktisch unter Ausschluss der Öffentlichkeit klammheimlich in vereinzelte Läden gestellt und entsprechend großzügig ignoriert. Der PS2-Fassung, die über den französischen Softwareriesen Titus veröffentlicht wird, soll es anders gehen.

Am Spiel selbst hat sich wenig geändert: Wie gehabt brettert Ihr mit Modellautos (je nach Bauart z.B. besonders flott oder für Tricks geeignet) in acht Szenarien über 24 Pisten: Diese glänzen durch ausgefallene Kursführung mit spitzen Kurven, weiten Sprüngen, Loopings oder senkrechten Passagen. Um Eure fünf Kontrahenten abzuhängen, drückt Ihr kräftig auf den Turbo, der allerdings an der Akkuenergie nagt. Um diese wieder aufzuladen, fahrt Ihr durch die Box oder vollführt in der Luft Stunts. Auf Knopfdruck setzt Euer Vehikel zu Saltos und seitlichen Drehungen an, die bei sauberer Landung nicht nur Energie, sondern 'Luftmeilen' bringen: Diese verbratet Ihr in der Meisterschaft beim Kauf von Tuning-Teilen und besseren Fahrzeugen. Neben dem Championat steht ein flotter Arcade-Mode ebenso zur Verfügung wie das Zeitrennen (mit zwei 'Ghostcars') und der Stuntwettbewerb: In einer riesigen Wanne sammelt Ihr hier durch Tricks Punkte. Zwei Spieler treten im Splitscreen gegeneinander an, dabei müsst Ihr allerdings auf CPU-Fahrer verzichten. *us*



***KEIN RUHMESBLATT:** Von der Umsetzung eines bereits auf dem Dreamcast nicht übermäßig beeindruckenden Rennspiels sollte man eigentlich mehr erwarten können. Dass sich der Spielablauf bei "Stunt GP" auf der PS2 nicht ändert, ist ja nachvollziehbar, aber die zahlreichen zusätzlichen Schnitzer enttäuschen schon. Dass die Stunts merklich schwerer und träger auszuführen sind als auf der Sega-Konsole, bremst die Flitzerei ebenso wie die zwar ruckfreie, aber spürbar geringere Bildrate – richtig flottes Tempo mag einfach nicht aufkommen. Zwiespältig auch der Splitscreen, der zwar bildschirmfüllend ist, dafür aber CPU-Gegner und den spritzigen Vierspieler-Modus vermissen lässt. Dreamcast-lose Spieler fahren besser eine Proberunde.*



Ulrich Steppberger



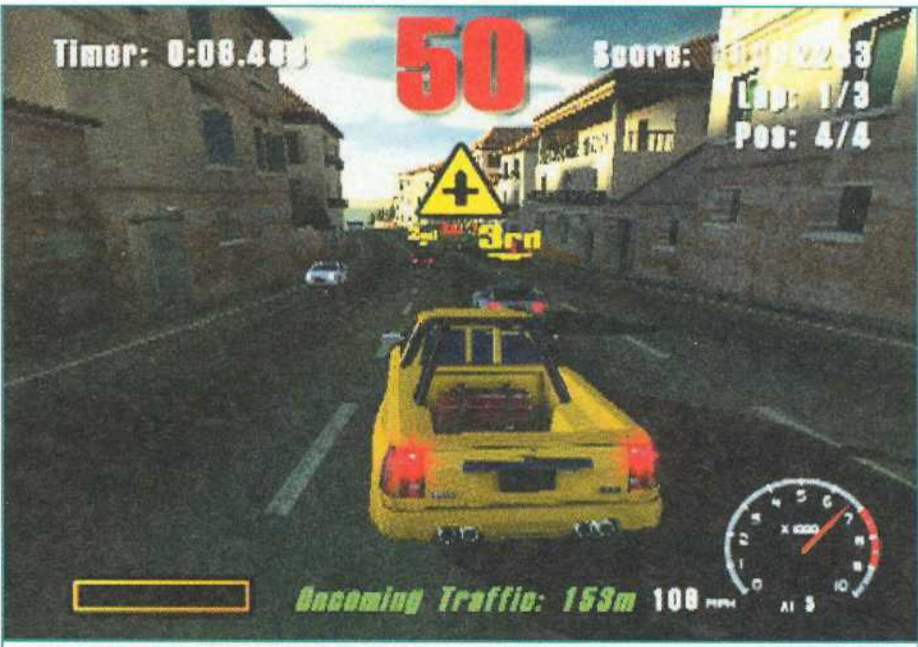
ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Fassung wurde in MAN!AC 8/2001 mit 73% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: CRITERION, ENGLAND (WWW.CRITERIONSTUDIOS.COM)

Burnout



Schnell und kurzzeitig sicher: So schön ungehindert und unfallfrei fahrt Ihr nur äußerst selten durch die Wolkenkratzerschluchten.



Gefährliches Zeichen: Das Warnschild deutet auf eine Kreuzung hin über die Ihr brettern müsst – hoffentlich bleibt Querverkehr aus.

Nach dem Rennen

könnt Ihr Eure meist häufigen Unfälle nochmal bewundern: Nachwuchsregisseure bestimmen dabei die Geschwindigkeit der Wiederholung und drehen die Kamera um das Geschehen. Um Freunde zu beeindrucken oder Mitleid zu erhaschen, speichert Ihr die fiesesten Karambolagen auf die Memory Card.



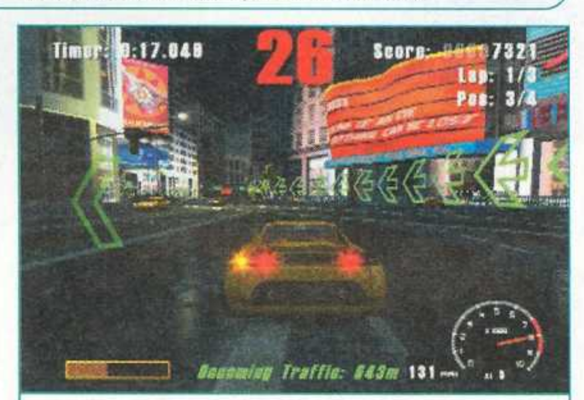
Diese Karambolage war kapital und sollte deshalb der Nachwelt erhalten bleiben



Wieso händeringend nach obskuren Ideen suchen, wenn der Alltag schon spannend genug sein kann? Das dachten sich die Macher von Criterion Games, als sie das Konzept für ihr neues Rennspiel "Burnout" auf die Beine stellten: Hier tretet Ihr nämlich nicht in hochgezüchteten Formel-Boliden oder futuristischen Gleitern an, sondern werdet lediglich mit dem ganz gewöhnlichen Straßenverkehr konfrontiert – das allerdings in einem Tempo, das Euch Hören und Sehen vergehen lässt.

Das Ziel von "Burnout" ist denkbar einfach: Fahrt gegen drei Konkurrenten und erreicht nach drei Runden als erster das Ziel. Der Haken an der Sache ist, dass Ihr nicht auf abgeschlossenen Rennstrecken antretet, sondern einem Kursverlauf mitten durch das öffentliche Straßennetz folgen müsst – und das beinhaltet nunmal solche Widrigkeiten wie rote Ampeln mit entsprechender Warteschlange, Gegenverkehr und kritische Kreuzungen. Der normale Zivilverkehr kümmert sich nämlich nicht um Euer Wettrennen und zieht ganz normal seine Runden: Wer nicht höllisch aufpasst, knallt im Handumdrehen frontal mit einem anderen Verkehrsteilnehmer zusammen oder wird von der Seite abgeschossen. Die daraufhin folgende Wiederholung aus mehreren Perspektiven ist meist spektakulär anzusehen, allerdings verliert Ihr fünf wertvolle Sekunden des knappen Zeitlimits. Euer einziger Trost: Auch die KI-Kontrahenten bauen nicht gerade selten böse Unfälle.

Seid Ihr mutig, so versucht Ihr Euch an gefährlichen Manövern, um einen Turbo aufzuladen. Fahrt im Gegenverkehr, driftet spektakulär um Kurven oder donnert so nah wie möglich an anderen Autos vorbei, ohne sie zu berühren, um die Leiste zu füllen. Hat sie den Höchststand erreicht, könnt Ihr eine Weile noch schneller über den Asphalt preschen.

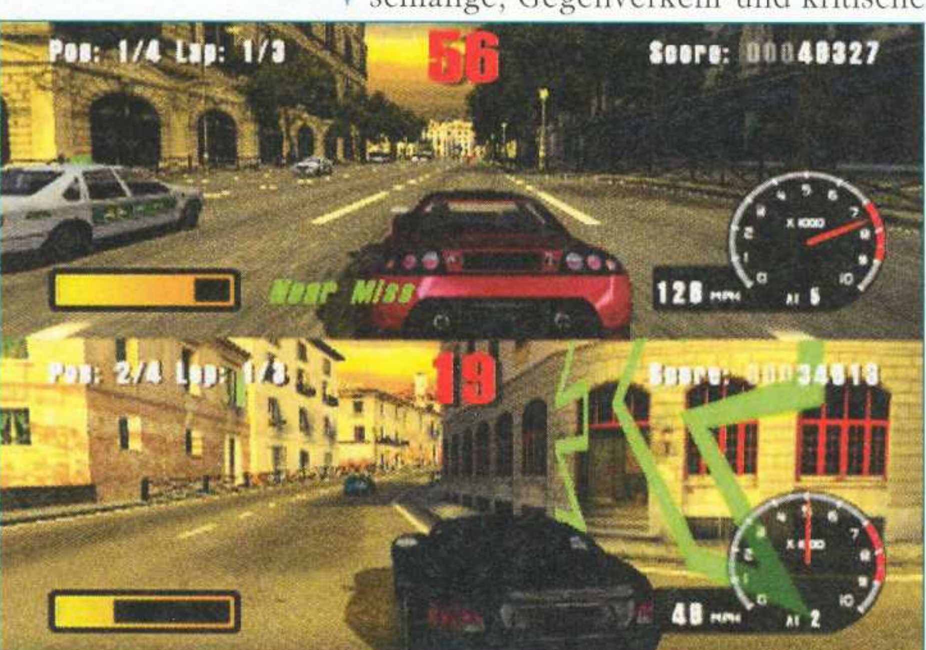


Nässe bei Nacht: Lasst Euch durch die schicken Reflexe nicht ablenken – der Gegenverkehr ist nicht geringer als sonst.

Die rund 15 Strecken sind in mehrere Meisterschaften aufgeteilt und führen Euch durch die vielbefahrenen Hochhausschluchten von Großstädten, aber auch in ländliche Gegenden und über besonders kurvige Bergpässe. Fordernd sind dabei vor allem die langen 'Marathon'-Varianten: Hier werden kurzerhand gleich drei normale Kurse aneinander gekoppelt, sodass Ihr Rundenzeiten von über sieben Minuten erreicht. Triumphiert Ihr in einem Wettbewerb, schaltet Ihr neue Spielmodi frei: Beim 'Überleben' rast Ihr nur solange, bis Ihr den ersten Unfall baut. In den Kopf-an-Kopf-

KEIN ANDERES RENNSPIEL hat bei mir für derart durchgehendes Schwanken zwischen 'nur noch eine Runde' und 'ich schmeiß' das Joypad an die Wand' gesorgt wie "Burnout". Technisch ist der Titel über jeden Zweifel erhaben: Die detaillierte Optik bleibt jederzeit wunderbar flüssig, auch das Streckendesign ist von hoher Qualität. Zudem fahren sich die Vehikel dank unkomplizierter Physik prima. Allerdings ist durch die grundlegende Idee kräftiger Frust gleich miteingebaut: Natürlich ist es bei einem Rennen durch öffentliche Straßen normal, dass man auch ohne eigenes Verschulden einen Unfall baut – aber etwas weniger Realität wäre hier einfach mehr gewesen. Zu oft kracht Ihr mit jemandem zusammen, ohne irgendwas dagegen tun zu können: Dass es den CPU-Fahrern ebenso ergeht, tröstet da auch nur bis zu einem gewissen Grad. Hinzu kommen unnötige Schlampereien im Design: So wisst Ihr nie genau, wie weit die Konkurrenz vor Euch dahinbrettert. Außerdem wären weitere, übersichtlichere Kameraperspektiven wünschenswert gewesen. Wer aber hart im Nehmen ist und eine heftige Herausforderung sucht, ist mit "Burnout" sicher prima bedient.

Ulrich Steppberger



Auch im Splitscreen gibt sich "Burnout" keine Blöße: Tempo und Verkehrsaufkommen sind genauso hoch wie im Solospiel.





Nett anzusehen, aber wenig praktisch: Sowohl Bus (links) als auch Sattelschlepper (rechts) gehaben sich ziemlich langsam und schwerfällig.



"GT 3" lässt grüßen: Auch in "Burnout" prescht Ihr durch einen Wald und ergötzt Euch an den einfallenden Lichtstrahlen.

Rennen wiederum duelliert Ihr Euch mit nur einem Computergegner. Kommt Ihr vor diesem ins Ziel, stockt sein Vehikel Euren Fuhrpark auf: Der fasst maximal acht Autos vom kleinen Mini über einen Pick-Up bis zum flotten Roadster, die sich alle in Handhabung und Höchstgeschwindigkeit unterscheiden.

Auch für zwei PS-Verrückte wird gesorgt: Im Splitscreen-Rennen ist nicht weniger los als bei Solozockern, auf Wunsch sind die CPU-Gegner allerdings abschaltbar. *us*



Hoppla: Direkt vor Euch gab es einen Unfall – wer jetzt nicht blitzschnell reagiert, hängt sofort im Blechknäuel.



Häufiger Gast auf Eurem Bildschirm: Die automatische Wiederholung, wenn Ihr mal wieder einen Crash gebaut habt.

"BURNOUT" IST SCHNELL, VERDAMMT SCHNELL. Und genau das ist auch das Problem des actionlastigen Renners: Bei den vielen Fahrzeugen auf der Straße habt Ihr oft gar keine Chance auszuweichen. Erschwert wird das Ganze durch eine äußerst sensible und teilweise auch nicht ganz nachvollziehbare Kollisionsabfrage. So führt einmal leichtes Touchieren eines LKWs zum Crash, während Ihr ein anderes Mal mit hoher Geschwindigkeit an einem Fahrzeug entlangschrammt und nichts passiert – Frust ist vorprogrammiert. Wer sich aber gerne in harte Spiele verbeißt und durch längere Übungszeiten nicht abschrecken lässt, macht mit "Burnout" eine gute Partie: Die Optik ist rasend schnell und die extrem langen Strecken sind hübsch gestaltet.



Oliver Schultes



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



ENTWICKLER: Traveller's Tales, England (www.t-tales.com)

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex

Teamwechsel:

Stammten die ersten drei Hüpfabenteuer des Bandicoots noch aus der Feder der Naughty-Dog-Truppe, kümmert sich nun Traveller's Tales um die Beutelratte. Die Engländer sind keine Neulinge in Sachen Jump'n'Run: So programmierten sie u.a. den "Spyro"-Clone "Muppet Monster Adventure" sowie die Filmlizenzenspiele "A Bug's Life" und "Toy Story 2" auf der PSone. Auch in andere Genres wagten sich die Briten vor, wie das Saturn-Rennspiel "Sonic R"und der bislang letzte Traveller's-Tale-Titel "Toy Story Racer" (PSone) zeigen.


Coco greift ein: Crashs kleine Schwester eifert ihrem Vorbild nach und ist in der neuen Folge erstmals zu Fuß unterwegs.



Zurück zum Alltag: Nachdem die australische Beutelratte Crash Bandicoot die letzten Jahre nur noch als Rennfahrer ("Crash Team Racing") oder Partyzocker ("Crash Bash") die PSone unsicher machte, besinnt sich das sympathische Säugetier für den ersten PS2-Auftritt seiner Wurzeln. In "Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex" hüpft und rennt Ihr nämlich wieder ganz wie bei den ersten drei Jump'n'Runs.

Anlass für den ganzen Ärger sind natürlich wieder mal Dr. Neo Cortex und die böse Voodoomaske Uka Uka: Obwohl deren bisherige Welteroberungsversuche von Crash & Co. stest erfolgreich abgewehrt wurden, starten sie einen neuen Versuch. Diesmal sollen die wiedererweckten Geister der vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft den Bandicoot-Clone Crunch unterstützen, um endlich mal einen Sieg zu landen. Natürlich kann Crash das nicht zulassen und macht sich erneut mit der Unterstützung von Schwester Coco und Medizinmaske Aku Aku auf den Weg, die bösen Burschen zu stoppen.



Die über 25 Levels sind in Fünfergruppen für jedes Element eingeteilt: Habt Ihr in allen Spielstufen einen Kristall gefunden, geht es erst zum harten Duell mit Crunch, bevor Euch die nächste Levelgruppe zur Verfügung steht. Wurden einmal alle Abschnitte erkundet, ist das Spiel noch lange nicht vorbei: Nun müssen zusätzlich unzählige Diamanten ergattert werden, an die Ihr durch das Zertrümmern sämtlicher Kisten eines Levels und das Erfüllen anderer Aufgaben wie z.B. dem Sammeln bestimmter Objekte kommt. Außerdem erhaltet Ihr Zugang zu einem weiteren Transporterraum mit fünf Bonusabschnitten – allerdings sind diese erst anwählbar, wenn Ihr bereits erledigte Spielstufen unterhalb eines vorgegebenen Zeitlimits erneut absolviert.



Schlüpfriger Untergrund: Traditionelle Hüpfspielpassagen kommen beim "Zorn des Cortex" nicht mehr häufig vor.




Ganz schön gelenkig: Gegner werden weggewirbelt (links), bei Hindernissen hilft schnelles Ducken (oben).

Geschwisterliebe

Zum Glück bekommt Crash bei seiner schweren Aufgabe diesmal noch tatkräftigere Unterstützung: Er lernt nicht nur im Laufe des Spiels neue Fähigkeiten wie einen besonders hohen Doppel-





Zwar tretet Ihr diesmal immer gegen den gleichen Boss an, doch dank der verschiedenen Elemente wird Crunch jedes Mal zu einer ganz neuen Herausforderung: Egal ob als Wasser-, Feuer- oder Luftwesen (von links), ein gefährlicher Gegner ist er immer.


Super Bandicoot Ball: Die launige Kugelrollerei ist zwar frech abgekupfert, aber zugleich immens unterhaltsam – die beste "Crash Bandicoot"-Neuerung in der neuen PS2-Folge.


Hier kommt die Flut: Coco muss auf der Flucht vor den Wassermassen mit einem schnöden Tretroller auskommen.


Ripley lässt grüßen: Das Robotergestell aus "Aliens" ist nicht die einzige putzige Film-Hommage im Spiel.

sprung oder die Bedienung einer Apfel-Bazooka, auch Schwesterchen Coco übernimmt eine aktivere Rolle und schlägt sich sogar zu Fuß durch mehrere Stufen. Das aparte Bandicoot-Mädel ist zwar nicht ganz so gelenkig wie ihr großer Bruder, beherrscht dafür aber einen effektiven Karate-Kick.

Stadt, Land, Fluss

Die wieder einmal linearen Levels von "Der Zorn des Cortex" orientieren sich zwar deutlich an den PSone-Vorgängern, sind aber variantenreicher ausgefallen. So tummelt Ihr Euch wie gehabt in allerlei bunten Szenarien (u.a. mittelalterliche Ritterburgen, neonfarbene Weltraumstationen, kalte Arktisabschnitte und heiße Lavainseln), die Aufgabenstellung ändert sich allerdings auch mal mitten im Abschnitt: So lauft Ihr z.B. unbeschwert zu Fuß los und wirbelt Kisten und Gegner weg, um unvermittelt auf eins der zahlreichen Fahrzeuge zu stoßen. Habt Ihr Jeep, Tretroller oder Snowboard bestiegen, beginnt meistens prompt eine Flucht vor anstürmenden Nilpferdfamilien, herabrollenden Lawinen oder einer mächtigen Flutwelle – bis Ihr einen weiteren Checkpoint erreicht und dann wieder auf Schusters Rappen voran eilt. Gelegentlich geht der flotte Bandicoot mit Sauerstoffflasche auf Tauchfahrt oder schnallt sich einen Rucksackhelikopter um. In anderen Spielstufen wiederum nehmt Ihr an einem Autorennen teil oder schwingt Euch in ein Flugzeug-Cockpit: In spannenden Luft- und Weltraumkämpfen duelliert Ihr Euch dann mit angreifenden Piloten, ballert Satelliten ab oder zerbombt feindliche Schiffe. Am originellsten ausgefallen sind eine Handvoll Levels, die sichtlich von Segas "Super Monkey Ball" inspiriert wurden: Hier rollt Crash in einer mannshohen Kugel über schmale Plattformen oder durch kurvige Röhren und muss alles plätten, was sich ihm in den Weg stellt – ohne in Löchern zu versinken oder tiefe Abgründe hinab zu stürzen. *us*


Wer bremst, verliert: Im Buggy-Rennen solltet Ihr neben der Konkurrenz auch auf Löcher im Asphalt achten.



CRASH BLEIBT CRASH: Würde es der Vorspann nicht groß verkünden, so wäre kaum zu bemerken, dass die neue Episode nicht mehr aus den Händen Naughty Dogs stammt. Das vierte "Crash Bandicoot"-Jump'n'Run schließt praktisch nahtlos an den rund drei Jahre alten Vorgänger an – und das ist auch ganz in Ordnung so. Die bewährte und unterhaltsame Mischung aus linearer Hüpferei und Vehikel-Einsätzen blieb erhalten, allerdings wurde diesmal noch mehr Wert auf Abwechslung gelegt: In fast jedem Level findet Ihr ein neues wie witziges Fahr- oder Flugzeug, lediglich im letzten Spielfünftel gingen Traveller's Tales scheinbar die Ideen aus. Zwar vermisse ich ein wenig die liebgewonnenen Reitpassagen, doch die erweiterte Rolle von Coco und die Kugel-Abschnitte entschädigen reichlich dafür – besonders letztere würde ich gerne mit mehr Levels als eigenes Spiel sehen. Technisch gibt sich die Bandicoot-Saga ordentlich: Die bunte Optik setzt keinen Meilenstein, glänzt aber mit putzigen Details und einer hohen Bildrate. Ärgerlich sind allerdings die furchtbar langen Ladezeiten, die viel Geduld fordern: Dieses Manko sollte eigentlich der Vergangenheit angehören.


Ulrich Steppberger


Feurige Fliegerei: Ob auf einem Insekt, im Gleiter oder mit dem Raumschiff – Waffen sind immer mit an Bord.

HERSTELLER: Vivendi
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 82% SOUND: 73%

Spielspaß **85%**



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Routiniertes Jump'n'Run mit feiner Grafik und viel Abwechslung: Abgesehen von den langen Ladezeiten ein einziges Vergnügen.

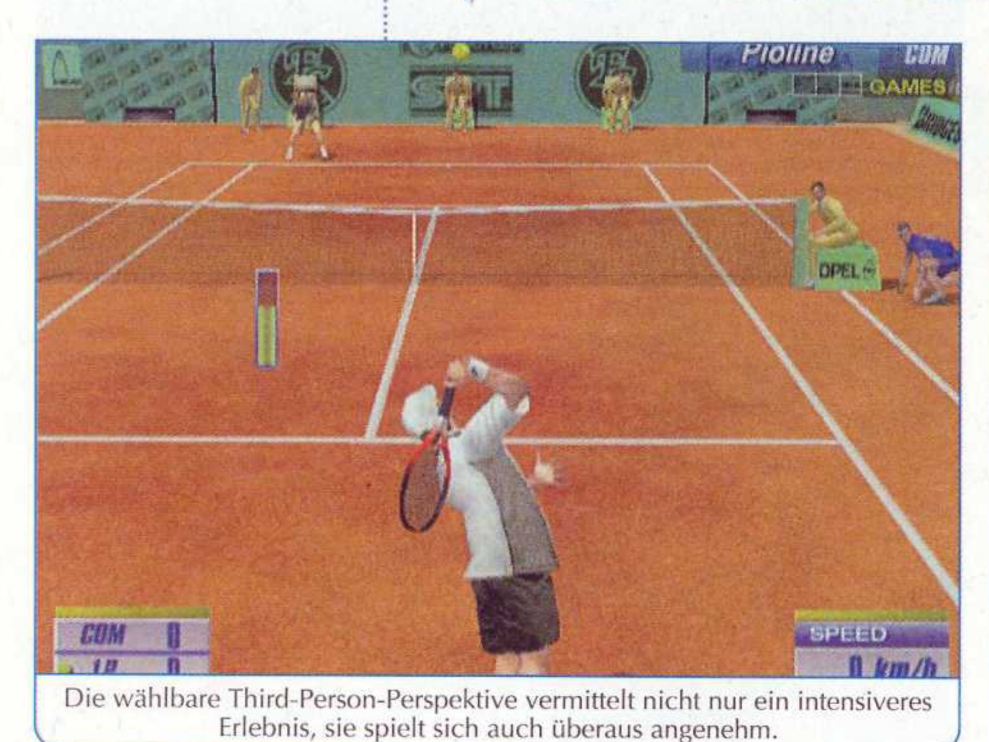



IT'S A MANIAC

ANDERE VERSIONEN
Ein GBA-"Crash Bandicoot" ist in Arbeit, andere Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant Der Vorgänger "Crash Bandicoot 3" für die PSone wurde in MAN!AC 1/99 getestet (Abwertung auf 85%).

ENTWICKLER: Hitmaker, Japan (www.hitmaker.co.jp)

Virtua Tennis 2



Die wählbare Third-Person-Perspektive vermittelt nicht nur ein intensiveres Erlebnis, sie spielt sich auch überaus angenehm.



Taktische Feinheit: Spielt Ihr ein Doppelturnier ohne menschlichen Partner, dann dürft Ihr Eurem CPU-Kameraden via R-Taste ans Netz oder an die Grundlinie schicken.

***Die simple Zwei-Tasten-Steuerung** des Vorgängers blieb erhalten. Allerdings führt Ihr jetzt mit dem A-Knopf einen Topspinschlag und mit dem B-Button einen Slice aus. Um zu lobben, müsst Ihr beide Tasten gleichzeitig oder wahlweise A und X drücken. Überraschende Stops, die kurz nach der Netzkante herunterfallen, führt Ihr mit einer Kombination aus exaktem Stellungsspiel, einem lang vorbereiteten Slice sowie dem Nach-hinten-Drücken des Analogsticks aus.*



Vor etwas mehr als einem Jahr legte Segas Automaten-Umsetzung "Virtua Tennis" die Redaktion lahm: Ein unglaublich dynamischer Spielablauf und eine unkomplizierte, aber dennoch finessenreiche Steuerung faszinierten auch den letzten MAN!AC-Sportmuffel. Jetzt schielt der Nachfolger "Virtua Tennis 2" auf den Dreamcast-Tennisthron.

Gleichberechtigung

Auffallendste Neuerung gegenüber dem Vorgänger ist die Teilnahme des weiblichen Geschlechts: Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen acht männlichen (u.a. wieder dabei Yevgeny Kafelnikov, Tommy Haas; neu: Thomas Enquist, Magnus Norman) und der gleichen Zahl weiblicher (z.B. Monica Seles, die Williams-Schwestern und Arantxa Sanchez Vicario) Racket-Schwinger. Wie im ersten Teil dürft Ihr mit den Tennis-Recken in drei unterschiedlichen Spielmodi an den Start gehen: Meistert fünf Runden im 'Turnier'-Modus, spielt nach Euren eigenen Regeln in der 'Schaukampf'-Variante oder wagt Euch an eine umfassende Sportler-Karriere in der 'World Tour'.

Letzterer Modus stellt das Kernstück von "Virtua Tennis 2" dar. Bevor Ihr ins harte Turnierleben einsteigt, geht es ans Basteln Eures virtuellen Abbilds: Wählt Gesichtsform und -farbe, Frisur, Haarfarbe, Gewicht, Größe und Kleidung für einen männlichen und anschließend für einen weiblichen Spieler. Platziert dann Euer Heim auf dem drehbaren Globus und los geht's. Da Euer Charakter noch unerfahren (Weltranglistenplatz 300) und untrainiert ist, verpasst Ihr dem Spieler erstmal ein paar Übungsstunden. In vier Kategorien gilt es, Euren Sportler fit zu machen: Aufschlag, Volley, normaler Schlag und Beinarbeit stehen fortan auf dem Trainingsplan. Für die Verfeinerung dieser vier Grundtechniken stehen auf dem Globus acht Mini-Spiele (je zwei pro Kategorie) parat. Kegel mit Aufschlägen umhauen, Volleys auf eine Zielscheibe spielen, mit kräftigen Schlägen Bälle schießende Panzer zerstören und auf dem Platz verteilte Fahnen einsammeln, während Ballkanonen mit gelben Filzkugeln auf Euch feuern – schafft Ihr das vorgegebene Ziel, füllen sich diverse Attributsbalken (z.B. Aufschlagstärke, -genauigkeit, Schlagstärke von Vor- und Rückhand) und Euer Recke hat fürs nächste Match dazugelernt. Diese Prozedur könnt und müsst Ihr ähnlich wie in einem klassischen Rollenspiel ständig wiederholen, nur so bekommt Ihr die nötige Spielpraxis und Euer virtuelles Abbild mehr Stärke.

Drückt Ihr auf der Globus-Oberfläche die Start-Taste, erscheint der Spielplan für die nächsten Monate. Dort sind anstehende Turniere penibel verzeichnet,

FANS DES ERSTEN TEILS AUFGEPASST! "Virtua Tennis 2" hat spielerisch mit dem Vorgänger nur noch wenig gemein: Wer Highspeed-Ballwechsel und einen unkomplizierten Einstieg erwartet, wird (zunächst) enttäuscht. Die Fortsetzung legt weitaus mehr Wert auf taktische Planung und variantenreiches Spiel – einfach nur draufhalten ist nicht mehr drin. Nach anfänglicher Skepsis hat mich das neue Konzept voll überzeugt: Erst mit Köpfchen und ausgeprägter Beinarbeit steigt Ihr Schritt für Schritt höher in der Weltrangliste. Der neu designte 'World Tour'-Modus ist dank des RPG-ähnlichen 'Auflevel'-Systems pure Motivation – und das Beste: Ihr spürt im Turnier jede Trainigseinheit, die Ihr absolviert oder versäumt habt. Allerdings kann ich immer noch nicht verstehen, warum uns Sega wieder nur maximal einen Satz spielen lässt.

Oliver Schultes



Die Mini-Spiele zum Trainieren Eures selbstgebastelten Spielers sind originell und fordernd. Als Lohn winken wichtige Erfahrungspunkte.



Bei "Virtua Tennis 2" ist gekonntes 'Serve & Volley'-Spiel kein Problem. Die Stärken der einzelnen Sportler müsst Ihr überlegt einsetzen.



Gemischtes Doppel: Sämtliche Polygon-Spieler sind hervorragend animiert und mit feinen Texturen überzogen.

Übersichtlich: Der detaillierte Spielplan informiert Euch im 'World Tour'-Modus über anstehende Turniere.

Eure Spiel- bzw. Trainingsplanung ist so kein Problem. Da die Sportler nach einigen Übungseinheiten an Kondition verlieren, müsst Ihr des Öfteren mal eine Woche aussetzen (über Menüpunkt) – vergesst nicht, dies einzuplanen! Nehmt Ihr schließlich an einem Wettbewerb teil, geht's um das große Geld: Gewinnt Ihr ein Einzel- oder Doppelturnier, erhaltet Ihr eine Siegprämie, mit der bessere Schläger, frische Kleidung oder neue Arenen (von denen insgesamt 28 geboten sind) gekauft werden.

Tennis-Simulation

Der Spielablauf hat sich im Vergleich zum Vorgänger grundlegend gewandelt: Schlag-Button drücken und Richtung bestimmen reicht bei "Virtua Tennis 2" nicht mehr – von entscheidender Bedeutung ist jetzt die Stellung des Sportlers zum Ball. Nur in Idealposition vollführt Ihr unerreichbare Vorhand-Granaten, überraschende Cross-Bälle oder fiese Lobs. Das Sega-Tennis ist jetzt mehr Simulation denn Arcade-'Gebolze'. *os*

***WER ALS FILZBALL-VETERAN** glaubt, beim zweiten Teil so weiter spielen zu können wie bisher, kommt nicht weit: Neben der anspruchsvolleren Steuerung fordern Euch die Gegner bereits von Beginn an deutlich stärker. Die Eingewöhnungszeit wird allerdings von der aufgebohrten Optik versüßt: Die Profis rennen und schlagen deutlich schöner animiert über die zahlreichen Courts, die zudem mit fein dargestellten, unterschiedlichen Lichtverhältnissen glänzen. Angesichts der höheren Detailtreue und dem Mehr an spielerischen Möglichkeiten verwundern einige Ungereimtheiten umso mehr: Wieso wird (im Gegensatz zu Teil 1) grundsätzlich nur noch von einer Seite aufgeschlagen? Das sorgt zwar für Chancengleichheit, eine wählbare Option wäre mir hier aber lieber gewesen.*


Ulrich Steppberger



ANDERE VERSIONEN

Eine PS2-Umsetzung ist in Arbeit. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 9/2000 mit 87% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Black Box Games, Kanada (www.blackboxgames.com)

NHL Hitz 20-02


'He's on fire!': Gleich kommt der lodernde Spieler besonders gut in Schuss. Hinten zeigen die Zuschauer derweil einen Cheat an.


Weg mit dem Puck: Die Redwings liegen zwar in Führung, doch selbst eine Übermacht vor dem eigenen Tor kann schnell kippen.

Aller guten Dinge sind vier:

Vor "NHL Hitz 20-02" gab es drei Versuche, für eine Sony-Konsole ein zünftiges Spaß-Eishockey zu entwickeln: Den Anfang machte 1997 das mäßige "NHL Open Ice" (ebenfalls von Midway). Der Spielablauf orientierte sich hier zu sehr am Basketball-Kollegen "NBA Jam" und ignorierte die Eigenheiten der Puckjagd. Besser machte es 2000 Electronic Arts mit "NHL Rock the Rink", das wohl auch als "Hitz"-Vorlage diente: Die Partien liefen allerdings noch einen Tick hektischer und dank Special Moves wilder ab, zudem fiel die biedere Polygon-Optik etwas schwach aus. Den Mantel des Schweigens sollte man zudem über die arg verspätete Umsetzung des N64-Titels "Wayne Gretzky's Hockey" legen, der in sämtlichen Belangen enttäuschte.



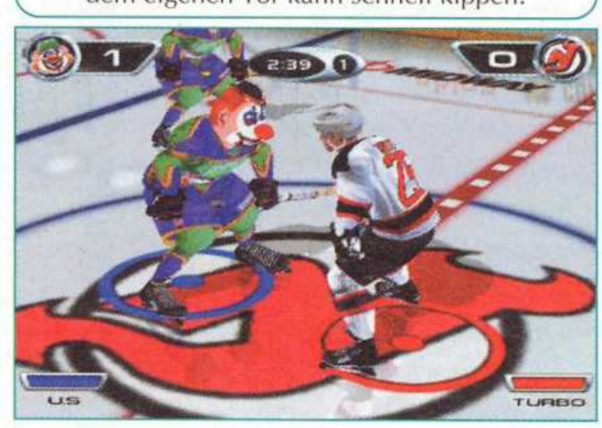

(Eis-)Schnee von gestern: "NHL Open Ice" (oben) und "NHL Rock the Rink" (unten)

Eishockey-Fans dürfen zwar mit Vertretern der "NHL"-Serie von EA Sports die besten simulationslastigen Konsolen-Umsetzungen eines US-Sports ihr Eigen nennen, an der Spaß-Front sah es aber bislang düster aus: Während sich American-Football-Anhänger seit Jahren mit "NFL Blitz" und Basketballer inzwischen dank "NBA Street" ohne Rücksicht auf Verluste duellieren dürfen, ging der schnellste Mannschaftssport leer aus – bis jetzt, denn diese Lücke wird mit Midways "NHL Hitz 20-02" geschlossen.

Um ein flottes Spiel zu garantieren, zählen bei "Hitz" die üblichen Eishockey-Konventionen wenig. So stehen statt fünf nur drei Kufenflitzer (plus Torwart) auf dem Feld, außerdem wurden nahezu alle Regeln wegrationalisiert: Abseits, Zwei-Linien-Pass oder Icing fielen ebenso dem actionlastigen Geschehen zum Opfer wie der Schiedsrichter – das solltet Ihr ausnutzen. Mit Stockstichen luchst Ihr Gegnern den Puck ab, saftige Bodychecks schicken selbst geübte Cracks aufs Eis, über die Seitenbande oder durch eine Plexiglas-Absperrung – je härter, desto besser. Habt Ihr die Kämpfe nicht abgeschaltet, kommt es auf diese Aktionen hin gelegentlich zu Prügeleien, bei denen der Verlierer für den Rest der Partie ausscheidet. Schießt Ihr außerdem mehrere Tore am Stück (idealerweise mit One-Timern), entflammen Eure Spieler und sind daraufhin eine Weile besonders stark.

Dank NHL-Lizenz treten alle Vereine der nordamerikanischen Profiliga mit einer Auswahl ihrer Stars an. Im normalen Arcade-Modus spielt Ihr nacheinander nach alter "NBA Jam"-Manier gegen alle Mannschaften, alternativ wagt Ihr ein einfaches Freundschaftsmatch. Eine noch größere Anforderung ist die 'Franchise': Hier bastelt Ihr nämlich ein eigenes Team zusammen und geht damit in eine 50 Spiele dauernde Saison. Anfangs sind Eure Mannen dabei noch etwas schwach auf der Brust, doch durch Erfolge sammelt Ihr Punkte, mit denen Ihr die Burschen langsam aufpäppelt.

Siege in den anderen Modi bringen Euch ebenso wie Quizfragen nach jedem Match Kapital, das Ihr im 'Hockey Shop' ausgeben könnt: Dort gönnt Ihr Euch klassische Outfits, mehrere Fantasie-Teams wie Clowns oder Aliens und ausgefallene Spielstätten in Form von Piratenschiffen oder überdimensionalen Aquarien. *us*


Für Gags ist gesorgt: Mit erspieltem Geld kauft Ihr haufenweise skurrile Teams (links) und Spielfelder (oben).

ALS "NHL HITZ 20-02" ANGEKÜNDIGT WURDE, kam das große Nervenflattern: Wird Eishockey ein Opfer der inzwischen vollkommen ausgelutschen "NBA Jam"-Formel? Ganz und gar nicht. Black Box Games (für das gelungene "NHL 2K" auf dem Dreamcast verantwortlich) haben sich vielmehr beim N64-Oldie "Wayne Gretzky's Hockey" bedient und dessen Spielablauf mächtig aufpoliert. Das Geschehen auf dem Eis trifft nahezu ideal die Mitte zwischen Simulation und Arcade: So sind klug geplante Spielzüge durchaus möglich, ohne dass herzhafte Checks und Prügeleien zu kurz kommen – wer seinen ersten Kontrahenten durch das Plexiglas gewuchtet hat, mag kaum noch davon lassen. Durch die umfangreichen Spielmodi und Trainungsmöglichkeiten sowie die vielen erstehbaren Teams und Spielfelder ist auch bei Solisten für ausreichend Motivation gesorgt. Allerdings werden die Matches auf Dauer doch etwas eintönig, zumal die Schwierigkeitsgrade unausgewogen sind. Darüber tröstet allerdings auch der gelungene Kommentar sowie die tolle Grafik hinweg, die mit witzigen Details und feinen (wenn auch nicht allzuvielen) Animationen glänzt – Spaßsportler müssen zugreifen!

Ulrich Steppberger




Übung macht den Mann: Trainiert Eure Fähigkeiten bei den 'Skills'-Wettbewerben (oben) oder bastelt eigene Spieler (rechts).



HERSTELLER	Midway
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	79%
Spielspaß	82%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Die ideale Ergänzung zu "NHL 2002": Rasantes Spaß-Eishockey mit schicker Grafik und ausreichend Spielmodi.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Gamecube und Xbox sind in Arbeit.

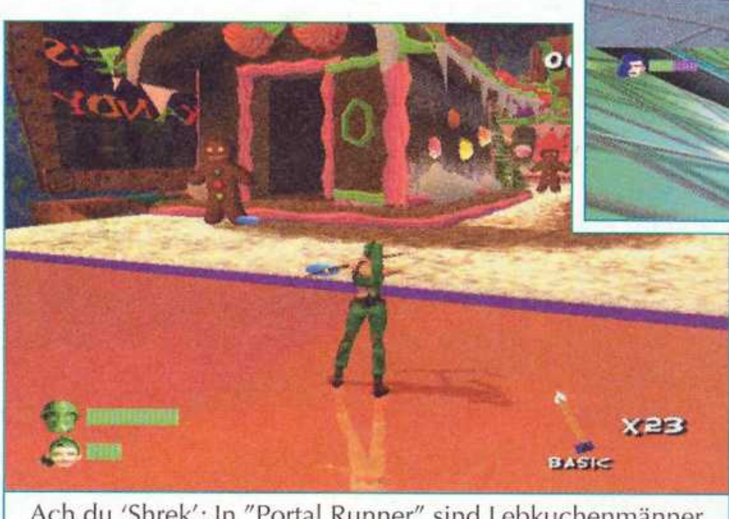
ENTWICKLER: 3DO, USA (www.3do.com)

Portal Runner

Die Videospielewelt atmet auf: 3DO will uns endlich mit "Army Men"-Titeln verschonen. Ganz klappt das allerdings noch nicht, denn obwohl die sieben Buchstaben des Grauens bei "Portal Runner" nicht auftauchen, sind noch Reste der Militärdiktatur im Spielablauf zu finden.


Mach mir das Raubtier: Wenn Ihr Löwe Leo hier nicht ausreichend die Sporen gebt, schließen sich die Tore vor Euch.

Star der Hüpferei durch die zahlreichen, in fünf Welten aufgeteilten Levels ist Vikki G.: Das fesche Mädel muss verhindern, dass Freund Sarge den Reizen von Erzfeindin Brigitte Bleu erliegt. Dazu schlagt Ihr Euch durch Polygonlandschaften mit vielen Sprungpassagen und löst Rätsel, um den Ausgang zu finden. Feinde werden mit einem Bogen erledigt, für den Ihr unterschiedliche Munition findet: Neben einem Standardmodell verschießt Ihr z.B. Explosiv-, Eis- oder Feuerpfeile. Bald gesellt sich der Löwe Leo zu Euch, den Ihr per Knopfdruck ruft und auf die Gegner hetzt. Einige Abschnitte bewältigt Ihr zudem reitend, manchmal schlüpft Ihr selbst in die Haut der Raubkatze und zeigt Euren Feinden die scharfen Krallen. *us*


Ach du 'Shrek': In "Portal Runner" sind Lebkuchenmänner keine Opfer, sondern Täter.

Belanglos, aber immerhin vorhanden: Ein fader Duellmodus für zwei Spieler.

Aus Vikkis Augen gesehen: Für genaue Zielaktionen schaltet Ihr in die Ego-Perspektive.

ES GEHT VORAN: Immerhin gibt sich 3DO bei "Portal Runner" sichtlich Mühe, ausnahmsweise ein halbwegs taugliches Spiel zu fabrizieren. Dummerweise haben sich auch diesmal wieder Patzer eingeschlichen, die die muntere Hüpferei Sympathiepunkte kosten: Zwar sind die Szenarien abwechslungsreich gestaltet, gleichzeitig wirken aber die groben Animationen und faden Texturen lieblos. Am ärgerlichsten ist die unhandliche Steuerung: Statt Vikki genretypisch direkt auf Richtungskommandos reagieren zu lassen, wurde das "Resident Evil"-Prinzip übernommen. Für Adventures ist das okay, bei Jump'n'Runs erschwert es schnelle Reaktionen aber unnötig, zudem mangelt es der schwenkbaren Kamera an einer benutzerfreundlichen Zentrierung. Für geduldige Hüpfer ist "Portal Runner" dennoch einen Versuch wert.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	3DO
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	65%
SOUND	60%

Spielspaß 62%

Durchschnittliches 3D-Hüpfspiel mit netten Ansätzen, aber mäßiger Technik und unpraktischer Steuerung.





ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



ENTWICKLER: Titus, Frankreich (www.vid.de)

Top Gun: Combat Zones

Filmumsetzung für das NES: Konamis "Top Gun" erschien 1987, der Nachfolger 1989.

Nur Fliegen ist schöner:

Die martialische "Top Gun"-Lizenz befand sich seit dem ersten Kinoauftritt von Tom 'Maverick' Cruise schon in diversen Programmiererhänden. Den Anfang machte Konami 1987 auf dem NES, 1989 erschien "Top Gun 2: The Second Mission" für Nintendos 8-Bit-Gerät. Erst wesentlich später wurde der Action-Oldie ausgegraben und 1996 von Microprose für PC und PSone verwurstet. Im Gegensatz zur aktuellen PS2-Fassung gab's damals immerhin reichlich Filmschnipsel sowie neu gedrehte Missionsbriefings – und 77 wertvolle MAN!AC-Prozent. Übrigens: Der "Top Gunner"-Automat von 1986 ist ein simples Konami-Ballerspiel, in dem Ihr per Jeep unterwegs seid. Er hat absolut nichts mit dem Film zu tun.





"Top Gun – Fire at Will" für PC und PSone: Sinnfreie Balleraction mit Filmschnipseln.



Im russischen Eismeer schützt Ihr Bohrinseln vor dem Bombardement des Feindes



Für einen schnellen Einsatz zwischendurch könnt Ihr bereits gespielte Karten, Flieger und Missionsparameter einstellen.

Zwischen Tempeln und Reisfeldern jagt Ihr die Stellungen asiatischer Widersacher in die Luft

Mit einem angestaubten Action-Oldie will Titus das 21. Jahrhundert erobern: Bei den englischen Digital Integration Studios ließen die Franzosen ein militaristisches Flugzeug-Spektakel mit Filmlizenz zusammenbasteln: Ganz in Tradition des 80er-Jahre-Streifens entführt Euch "Top Gun: Combat Zones" an Bord diverser amerikanischer Jagdmaschinen in den Luftkampf gegen böse Buben, Terroristen und Militär-Machthaber. An unterschiedlichen Krisenherden in Südostasien, dem persischen Golf und der ehemaligen Sowjetunion geht Ihr mit F-14 Tomcat, F-18 Hornet oder F-22 Raptor in die Luft. Durch hervorragende Leistungen spielt Ihr zusätzliche Flieger wie die Phantom oder einen Harrier-Jet frei. Insgesamt 36 Missionen in drei unterschiedlichen Szenarien warten auf Euch, vor dem ersten Kampfeinsatz müsst Ihr aber erstmal ein paar Trainingsflüge hinter Euch bringen. Gut vorbereitet donnert Ihr dann durch die Lüfte, zerbombt Waffenfabriken, Luftabwehrstellungen oder Truppencamps und erlegt zwischendurch ein paar der zahlreichen Gegner. Diese tummeln sich zu Lande, zu Wasser und in der Luft: Panzer lauern am Boden, Kanonenboote in Fluss und Meer, Hubschrauber, Bomber sowie Migs warten über den Wolken. Mit einer durchschlagskräftigen Bordkanone und verschiedenen Sprengköpfen entsorgt Ihr die penetranten Widersacher: Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen finden dank Zielerfassung weitgehend selbstständig ihren Weg ins Ziel; wenn Euch die wertvollen Ballermänner ausgehen, muss die ungelenkte Variante reichen. Für besonders widerstandsfähige Bodenziele wie z.B. Bunker schlummern noch ein paar extraschwere Bomben am Rumpf Eurer Maschine. Um diese sicher ins Ziel zu bringen, wechselt Ihr die Perspektive und betrachtet das Geschehen von oben, ein Fadenkreuz markiert den Einschlagsort des Projektils. Für schnelle Dogfights und elegante Flugmanöver taugt die Draufsicht allerdings nur bedingt, alternativ könnt Ihr noch eine Cockpit- sowie drei Außenperspektiven mehr oder weniger dicht hinter dem Jäger-Heck wählen.

Vor jedem Einsatz stimmt Euch Euer Vorgesetzter mit markigen (englischen) Sprüchen auf die Mission ein, deutsche Texte verdeutlichen die meist recht simplen Ziele auch für Fremdsprachenunkundige. *dm*

"TOP GUN" HAT EINIGES ZU BIETEN: Reichlich Missionen, abwechslungsreiche Einsatzorte und jede Menge unterschiedliche Flugzeuge stellen den Actionjunkie zufrieden. Dabei stört lediglich das simple Strickmuster der Missionen. Nur allzu oft schießt Ihr Luftabwehrstellungen zu Klump, um danach ein paar Hubschrauber und Panzer einzuäschern. Die berühmten Film-Dogfights erlebt Ihr leider viel zu selten, zudem habt Ihr beim Duell gegen andere Flieger mehr mit der Übersicht als mit dem Feind zu kämpfen: Dichte Nebelschwaden und ein ungenaues Radar erschweren die Suche nach der Beute, einmal entdeckte Gegner lassen sich nur bei Sichtkontakt anvisieren. Das Markieren bis zum finalen Abschuss ist leider nicht möglich, verschwindet die böse Mig aus dem Blickfeld, umgibt sie kein hilfreicher Kreis auf dem Radar – erneutes Suchen ist also unumgängliche Pflicht. Die Bodenziele lassen sich dagegen auf äußerst erbauliche Weise vernichten, detaillierte Polygon-Städte, Camps und Bohrinseln versüßen den Sturzflug. Begleitet wird das Ganze von belanglosen Hardrock-Klängen, Kenner des Filmvorbilds vermissen den Original-Sound, selbst auf FMVs aus der Kinovorlage müsst Ihr verzichten.

David Mohr



HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	61%
Spielspaß	77%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Einfach gestrickte Flugzeug-Action mit reichlich Missionen und hohem Freispiel-Faktor

AB 12



Spektakuläre Abschüsse (links) sind die seltene Ausnahme, meist bleibt der Feind nur ein blinkendes Quadrat (oben).

ANDERE VERSIONEN
Eine GBA-Fassung erscheint im nächsten Jahr.




Trotz verkleinertem Bildausschnitt gut spielbar: Im isometrischen "Pac-Mania" von 1987 konnte der gelbe Nimmersatt erstmals springen.


"Pole Position" war mit schneller Bitmap-Optik und fulminanten Explosionen seinerzeit ein Hit. Auf dem GBA reichts wegen bockiger Steuerung nur zur faden Geschichtsstunde. Die Vorgartenwühlerei "Dig Dug" (rechts) macht nach wie vor Laune.

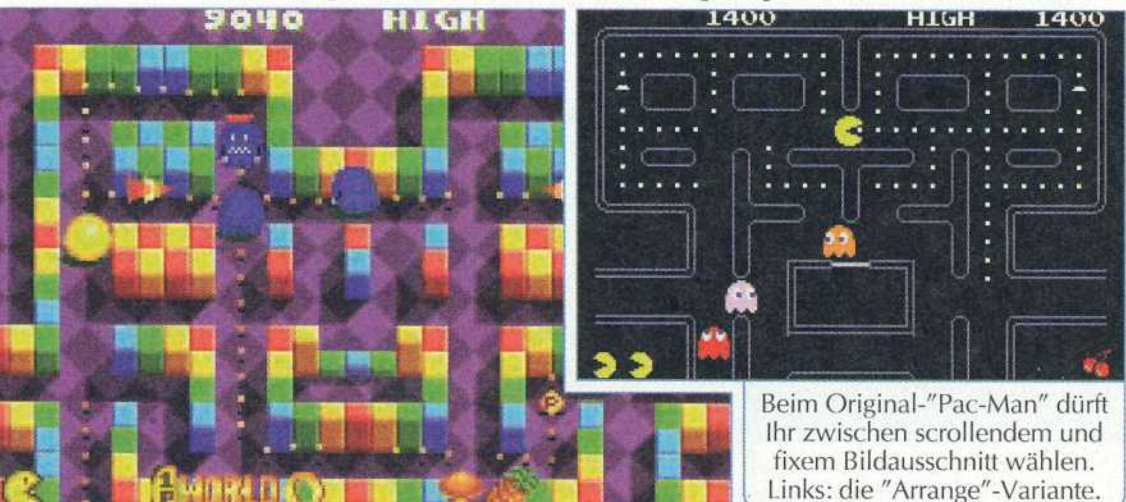
INHALT

Oldie-Festival für unterwegs

Namco auf dem Retrotrip: Gleich zwei Klassiker-Sammlungen versetzen GBA-Fans in längst vergessene Zocker-Tage.

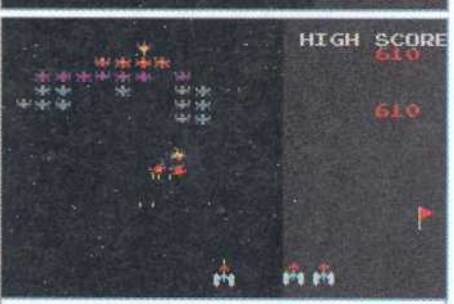

Auf stationären Konsolen eilt Sammlungen mit mehr oder minder hochwertigen Oldies aus der pixeligen Videospiel-Frühzeit kein sonderlich guter Ruf voraus. Was vor 20 Jahren Heerscharen von Jugendlichen an die Bildschirme gefesselt hat, wirkt heute technisch wie inhaltlich hoffnungslos antiquiert und wandert in den meisten Fällen nach ein paar unterhaltsamen Runden auf Nimmerwiedersehen ins Regal. Auf dem tragbaren GBA könnten die übersichtlichen Geschicklichkeitstests jedoch eine ganz neue Qualität erreichen: Auf der Busfahrt mal eben ein paar Minuten auf Highscore-Jagd gehen, ohne Angst zu haben, bei der nächsten Haltestelle eine nicht abbrechbare Zwischensequenz zu verpassen. Für diesen kleinen Spielspaß zwischendurch wühlte Branchen-Veteran Namco gleich ganz tief in der hauseigenen Mottenkiste: Auf dem Modul "Namco Museum" finden sich mit "Ms. Pac-Man", "Pole Position", "Dig Dug", "Galaxian" und "Galaga" gleich fünf 1:1-Umsetzungen von Arcade-Hits der frühen 80er.

Während Frau Pillenfresser und die Schädlingsbekämpfer-Saga "Dig Dug" nichts von ihrem unzweifelhaftem Charme verloren haben, ärgern sich Veteranen über die verbockte Steuerung in "Pole Position" und die bei schlechten Lichtverhältnissen nahezu unsichtbaren Feindprojektile bei den Vertikal-Pionieren "Galaga" und "Galaxian". Einen durchweg gelungenen Eindruck macht Oldie-Sammlung Nr.2: Die "Pac-Man Collection" bietet neben der Ur-Version noch das nette Iso-Sequel "Pac-Mania", den witzigen "Tetris"-Ableger "Pac-Attack" sowie die brillante "Arrangement"-Variante. Aufgebohrte Bitmap-Optik, Speed-Pfeile und ein paar nette Extras kitzeln hier maximalen Spielspaß aus der angegrauten Labyrinth-Kugelei. Eine Batterie zum Highscore-Sichern fehlt leider, dennoch sollten Fans wie Neueinsteiger einen Blick riskieren. *cg*


Beim Original-"Pac-Man" dürft Ihr zwischen scrollendem und fixem Bildausschnitt wählen. Links: die "Arrange"-Variante.






Ballerspaß mit Sichtproblemen: Bei schlechtem Licht erkennt Ihr den feindlichen Kugelhagel in "Galaga" (oben) und "Galaxian" kaum.

NAMCO MUSEUM & PAC-MAN COLLECTION



GENRE	OLDIE-SAMMLUNG
HERSTELLER	NAMCO/INFOGR.
D-RELEASE	4. QUARTAL

Zweimal Klassiker zum Mitnehmen: Namcos Oldie-Invasion macht dank zeitloser Spielauswahl und vorbildlicher Umsetzung Laune – ideal für die kleine Zock-Session zwischendurch.

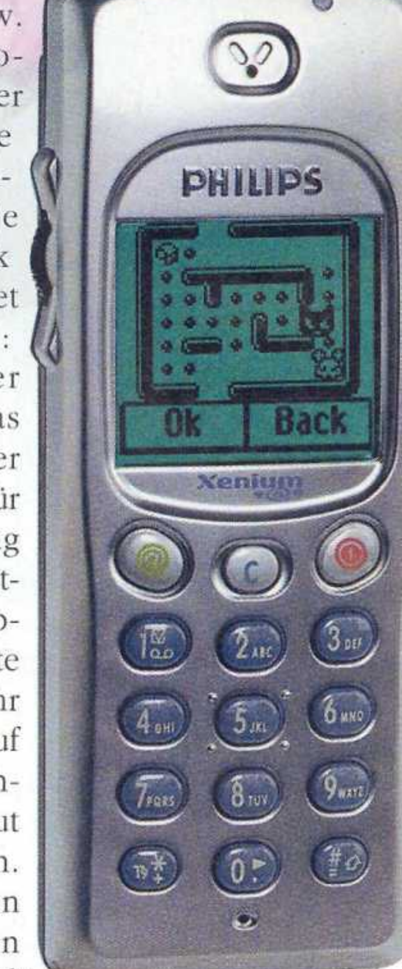
Mehr als SMS: Handys spielen mit

MP3-Spieler, Radio, Handy und Spielemaschine in einem Gehäuse: Das 'Nokia 5510' erscheint Ende November.

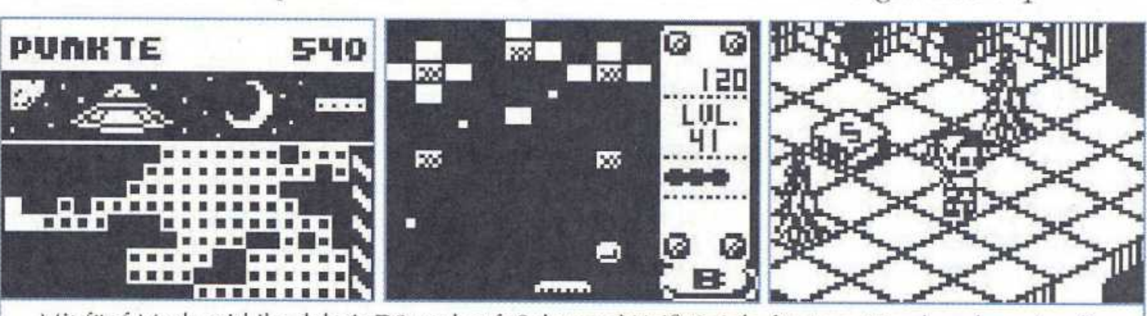
i-Mode gestoppt:
Wegen finanzieller Schwierigkeiten legt der Mobilnetz-Anbieter E-Plus die Einführung der Java-Plattform "i-Mode" auf Eis. Die in Japan beliebte Technik für Spiele und Anwendungen (Bild unten: Namcos „Tekken Command Battle") sollte ursprünglich zum Jahreswechsel nach Deutschland kommen.

Handys und Handhelds wachsen zusammen, soviel steht für Nokia & Co. fest: Zum Weihnachtsgeschäft präsentieren die Hersteller erste Geräte, die mit Internet-Verbindung und eingebautem Speicher abwechslungsreiche Unterhaltung bieten sollen. Das 'Nokia 5510' ist das erste Handy, das speziell auf Multimedia zugeschnitten ist. Die fünf Spiele sind zwar fest eingebaut, es lassen sich aber neue Levels downloaden: "Space Impact" ist eine flotte Ballerei aus der Seitenperspektive, in "Bumper" katapultiert Ihr die Silberkugel über wechselnde Flippertische. Unter www.nokia.com/games/ dürft Ihr einige Nokia-Spiele ausprobieren. Auch optisch rücken Handy und Handheld zusammen: Dank Querformat bleiben sogar bei längeren Spielesessions Fingerkrämpfe aus. Mit eingebaut sind UKW-Radio und MP3-Player, die Ihr beliebig kombiniert: Speichert die Hitparade im 64MB-Speicher und ballert Euch zu Britney Spears oder Metallica durchs Weltall! Für optimalen Sound sorgt das mitgelieferte Stereo-Headset, das Ihr gleichzeitig zum Telefonieren nutzt - dabei braucht Ihr das Feuergefecht nicht mal unterbrechen. "Dieses Konzept spiegelt nicht nur die Veränderung unserer Sichtweise wider, sondern auch den grundsätzlichen Wandel, den unsere Branche momentan erlebt." kommentiert Anssi Vanyoki, Executive Vice President von Nokia Mobile Phones. Besitzer des kostspieligen Handy-PDA-Mix 'Communicator' holen sich bereits komplette Spiele aus dem Äther: "Snowboarding", "Soccer" und "Golf" zockt Ihr in Farbe, für letzteres hat Nokia übrigens den englischen Entwickler Rage verpflichtet.

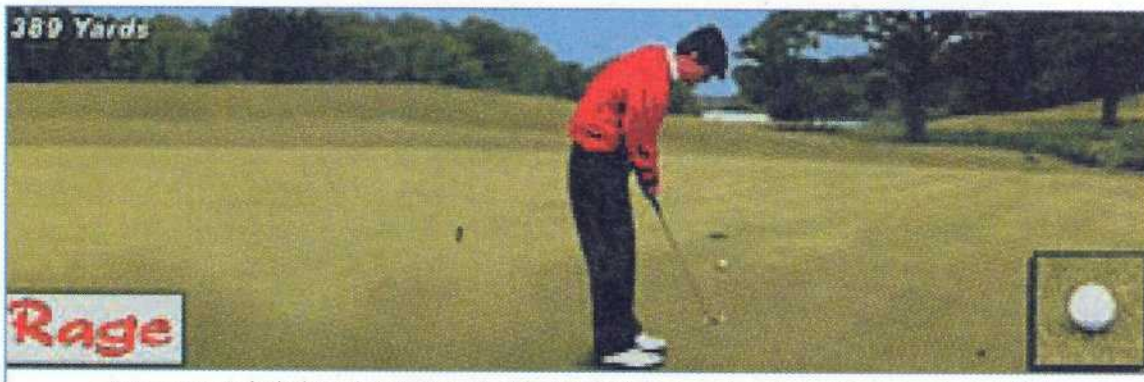
Philips konzentriert sich auf die nächste Handy-Generation, die nicht nur mit firmeneigenen Spielen kompatibel ist: Das 'Xenium 9@9' und 'As@lis 288' besitzen den Java-verwandten Interpreter "InFusios ExEn Engine", mit dem Ihr Spiele downloaded und speichert. Der erste Anbieter ist D2 (www.d2vodaphone.de), der zehn witzige Entwicklungen für je 4,95 Mark per Internet verkauft: Profizocker holen das Geld wieder rein, denn für jeden Eintrag in der monatlichen Top-20-Bestenliste bekommt Ihr fünf Mark auf der Telefonrechnung gut geschrieben. Neben den Hüpfspielen "Skate Kid" und "Jurassic Park 3" (siehe MAN!AC 11/2001) entdeckt Ihr auch Clones berühmter Videospielklassiker: "Crazy Pet 2" ist eine "Pac-Man"-Variante mit Katz und Maus, "Wallbreaker" und "Pile Up" sind dagegen Nachahmer von "Breakout" bzw. "Tetris". Kompatible Handys anderer Hersteller folgen 2002. *rp*



Das 'Xenion 9@9' von Philips kann Spiele downloaden (auf dem Display "Crazy Pet 2") und speichert sie auch nach dem Ausschalten. Ohne Vertrag kostet das Handy 650 Mark.



Mit fünf Mark seid Ihr dabei: D2 verkauft Schwarz/Weiß-Spiele für Java-Handys, darunter die Clones "Pile Up" (links) und "Wallbreaker" (Mitte) sowie das Adventure "Dream Quest" (rechts).



Rage entwickelt für Club Nokia Farbspiele: Der Download via 'Communicator' ist kostenlos, Ihr registriert Euch einfach mit der Seriennummer Eures Gerätes.

Pocket News



MULTIPLAYER-ROLLENSPIEL: Laut Taito Japan soll im Februar 2002 das Rollenspiel "Lufia Gaiden" für den Game Boy Advance erscheinen. Der Nachfolger zur Color-Version (kommt in Deutschland über Hersteller Ubi Soft) unterstützt das Linkkabel, bis zu vier Abenteurer gehen gemeinsam auf die Pirsch. Zudem nehmt Ihr Monster an die Leine, um Prankenwirbel und Flammenhauch im Kampf zu nutzen. Wie im Vorgänger werden alle Kerker inklusive Rätsel und Schätze per Zufall generiert, bei jedem Versuch besteht Ihr neue Abenteuer.



BIGBEN GEGEN BLAZE: Die beiden Zubehörhersteller wollen noch in diesem Jahr den Advance mit Mogel-Hardware versorgen. Das "Action Replay GBX" (links) wird in England bereits verkauft, ab Dezember gibt's das Schummelmodul für 100 Mark auch bei uns. Der PC-Link erleichtert die Code-Eingabe, eigene Cheats dürft Ihr aber nicht erstellen. Dem "Xploder GBA" liegt ebenfalls ein Linkkabel für den Parallelport bei, Angaben zum Funktionsumfang konnte uns Blaze aber noch nicht geben. Wartet auf unseren Vergleichstest, bevor Ihr zugreift!

ENTWICKLER: Capcom, Japan (www.ubisoft.de)

Super Street Fighter 2 Turbo



Der bärbeißige Zangief nimmt Blanka vor heimischer Kulisse ordentlich in die Mangel. Schade, dass bei manchen Stages einige Animationen fehlen (die Schlange bewegte sich auf dem SNES).



Nintendos tragbarer 16-Bit-Recycler bekommt neues Futter. Mit dem Untertitel "Revival" mischen Capcoms "Super Street Fighter" das Handheld auf, die 16-köpfige Originalbesetzung des SNES-Moduls inklusive. Nach altbewährtem Strickmuster haut Ihr Euren Gegnern auf dem Weg zum World-Warrior-Titel die Birne platt, müsst dabei allerdings mit zwei Buttons weniger als gewohnt auskommen. Doch keine Panik: Dank praktischer Konfigurationsmöglichkeiten könnt Ihr kurzem Antippen und festem Button-Hämmern unterschiedliche Schläge zuordnen, die bekannten sechs Faust- und Fuß-Kommandos lassen sich so mit etwas Übung problemlos auslösen. Dementsprechend leicht gehen auch Special-Moves wie Feuerball und Lightning-Kick von der Hand, einzig die Koordination von Steuerkreuz und L-Taste macht anfangs Probleme.

Habt Ihr einige Siege im Turnier errungen, bekommt Ihr 'Versus'-Punkte gutgeschrieben, mit denen Ihr neue Modi (z.B. Survival-Kämpfe gegen 100 Gegner oder die Zwischenspiele aus dem Arcade-Modus), Charaktere (wie Karatemeister Gouki) sowie Artworks (die Zeichnungen aus End- und Introbildschirmen) freispielt. Zwei-Spieler-Spaß kommt per Link-Kabel und zweitem Modul auf.



Ein echter Hingucker: Chun Lis stramme Waden haben auch auf dem GBA nichts an Reiz verloren.

Bei der GBA-Umsetzung wurde der Klassiker nur marginal verändert: Einige Hintergründe sind überarbeitet und um ein paar Animationen erleichtert, in Guiles Fliegerhorst lungern z.B. keine Soldaten herum, sondern ein Harrier-Jet steigt auf und ab. Trotz Verschlankung tritt bei spektakulären Manövern gelegentlich ein kurzes Ruckeln auf. Dafür gibt's jetzt Super Specials, die Ihr nach ein paar ordentlichen Treffern und dem damit verbundenen Auffüllen der entsprechenden Leiste ausführen könnt. Bei erfolgreichem Einsatz knallt's nochmal besonders heftig und der Gegner geht in einer Explosion zu Boden. Zudem können sich geschickte Kämpfer schnell aus Haltegriffen befreien und vor allem die gefürchteten Würfe durch rechtzeitiges Abrollen unbeschadet überstehen. Wem das alles zu kompliziert ist, der übt erstmal eine Runde im Trainings-Modus. *dm*

SPIELSPASS VERGEHT NICHT: **Während man bei der Polygon-Power neuerer Konsolen oftmals ob des Sinns einer 'flachen' Capcom-Keilerei ins Grübeln kommt, steht die Tauglichkeit der "Street Fighter" für den GBA außer Frage. Ryu, Cammy, Vega & Co. bestechen mit herausragender Spielbarkeit und einer für die Hardware sehr ordentlichen Optik. Nur die vereinzelten Ruckeleien stören ein wenig, dafür gibt's mit dem 'Versus'-System jede Menge freizuspielen; Kenner der Serie freuen sich zudem über die neu gestalteten Endsequenzen. Auch akustisch bewegt sich Capcom auf hohem Niveau, die Sprachsamples der 16-Bit-Fassung finden sich fast alle im Modul wieder, auch wenn manchen etwas mehr Ausdruck gut getan hätte. Weil die Keilerei vor allem im Zweispieler-Modus motiviert, kommen Handheld-Prügler kaum an "Street Fighter" vorbei.**

David Mohr

Sagat bezieht doppelt Dresche: Oben vor dem dezent veränderten Hintergrund von Erzfeind Ryus Stage.


Zwei Helden gegen das Böse: Schon 1987 gab's Dragon Punch und Hurricane Kick.

"Street Fighter"

hieß 1987 ein Capcom-Automat, an dem man entweder als Ryu oder Ken mehrere Gegner nacheinander mit sechs verschiedenen Schlagkommandos vermöbelte. 1991 erreichte Capcom mit "Street Fighter 2" den Durchbruch, seitdem ist die 2D-Serie nicht mehr aus der Videospielszene wegzudenken – mittlerweile hat sie auch die Konkurrenz aus dem Hause SNK überlebt bzw. eingemeindet. Etliche Varianten erschienen für 16-Bitter: "Street Fighter 2" (acht Kämpfer), "Turbo" (zusätzlich die vier Endgegner) und schließlich "Super Street Fighter 2" (vier neue Helden) – die letzte und gleichzeitig beste Episode der ursprünglichen Reihe.


Das legendäre "Super Street Fighter 2"-Intro zeigt Ryu beim spektakulären Feuerball-Schuss



Charakterportraits und Intro wurden komplett neu gezeichnet

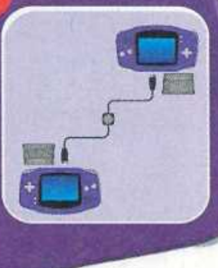
IT'S A MANIAC

Spielspaß 87%

HERSTELLER	Capcom
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	71%



Exzellente 2D-Prügelei mit konkurrenzloser Spielmechanik. Viele Extras motivieren auf lange Sicht.



ENTWICKLER: Konami, Japan (www.konami-europe.com)

JP 3: Park Builder





"Schnapp sie Dir alle": 140 verschiedene Reptilien dürft Ihr insgesamt dem faszinierten Publikum zur Schau stellen.

Nachdem bereits vor zwei Monaten ein GBA-Spiel im Kielwasser der aktuellen "Jurassic Park"-Episode um Käufer buhlte, setzt Konami noch eins drauf. Statt den Helden in einem drögen Jump'n'Run zu mimen, werdet Ihr diesmal in die Rolle eines Dinopark-Direktors versetzt. Euer Ziel: Haltet die Saurier unter Kontrolle, klont ein paar neue, macht kräftig Gewinn und haltet die Besucher bei Laune. Selbiges strebt auch Konami mit vielen hübschen Features bei Euch an: So muss die Dinosaurier-DNA erst mit Forschertrupps gesucht und dann zusammengesetzt werden. Fehlen Euch ein paar Stränge, dürft Ihr per Linkkabel mit einem anderen GBA-Besitzer tauschen, um letztendlich alle der 140 vorhanden Reptilien den Parkbesuchern präsentieren zu können. Da tagelanges Dinogegaffe selbst die größten Fans der Urzeitechsen langweilen könnte, erfreut Ihr Eure Parkbesucher zusätzlich mit Shoppingmöglichkeiten, Restaurants und schicken Hotels.



Wie im großen Vorbild "Theme Park" erkennt Ihr die Zufriedenheit Eurer Besucher an den Denkblasen

Die Bedienung der ersten GBA-Aufbausimulation verwirrt zunächst, geht nach einem Weilchen aber gut von der Hand. Etwas irritierend: Trotz voller Kassen, zufriedenen Besuchern und sicheren Gehegen werdet Ihr urplötzlich mit einem 'Game Over' konfrontiert... *mj*

Spielspaß 69%

HERSTELLER: Konami
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 68% SOUND: 70%

Umfangreiche GBA-Aufbausimulation mit hübschen Ansätzen, aber auch einigen Frustfaktoren.

URZEITLICHER "THEME PARK"-CLONE ODER INNOVATIVER HANDHELDTITEL? "Jurassic Park 3: Park Builder" hat von beidem etwas. Obwohl das Spiel nach haariger, leicht frustrierender Eingewöhnung (fehlendes Tutorial, unergiebiges Handbuch) durchaus Laune macht, stören auf Dauer einige Schnitzer im Design. Warum z.B. kann man nur Häuser und nicht auch die Gehege in einer bestimmten Richtung platzieren? Grafisch wird Euch solide, unspektakuläre Kost geboten, die Musikuntermalung ist recht niedlich, kann durch Dauerwiederholung aber zu Ohrensausen führen. Wer schon immer auf eine GBA-Aufbausimulation wartete oder Fan der Dino-Streifen ist, wird die Ausgabe nicht bereuen. Ungeduldige und einarbeitungsunwillige GBA-Freunde sollten besser die Finger davon lassen.

Stephan Freundorfer

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER: Million/Atlus, Japan (www.ubisoft.de)

Super Dodge Ball



Dank Ubi Softs Einkaufswut im Land des Lächelns dürfen sich europäische GBA-Athleten an einer klassischen japanischen Videospieldisziplin versuchen: Völkerball. Mit einem von neun kulleräugigen Nationalteams bolzt Ihr Euch in einer Weltrangliste an die Spitze oder bestreitet ein kurzes Exhibition-Match. Die grafisch unterschiedlichen Plätze seht Ihr aus einer erhöhten Seitenperspektive, vier Feld- und drei Seitenlinienspieler stehen sich je Mannschaft gegenüber. Die Steuerung ist so simpel wie der Ablauf: A- und B-Knöpfe dienen hohen bzw. geraden Würfen (gemeinsam gedrückt hüpft Eure Figur), über die Schultertasten wählt Ihr ein Opfer für Eure Attacke oder lasst einen Teamkamerad



Plätze und Teams unterscheiden sich optisch: Hier werden gerade in Kanada die Russen vom Feld gebolzt.

in die Luft aufsteigen, um ihm den Ball zuzupassen. In der Defensive dürft Ihr Euch zudem ducken oder versuchen, das Leder zu fangen. Habt Ihr die Energieleiste aller Feldgegner durch gewöhnliche Treffer und sporadisch durchführbare Spezialwürfe geleert, ist das Match gewonnen. Die Zielgruppe der Grundschüler verzweifelt an englischen Texten, Sportfanatiker vermissen Spieltiefe und Abwechslung. *sf*

Spielspaß 43%

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 57% SOUND: 60%

Primitives Anime-Völkerball in Durchschnittsoptik: Nach einer halben Stunde sterbenslangweilig.

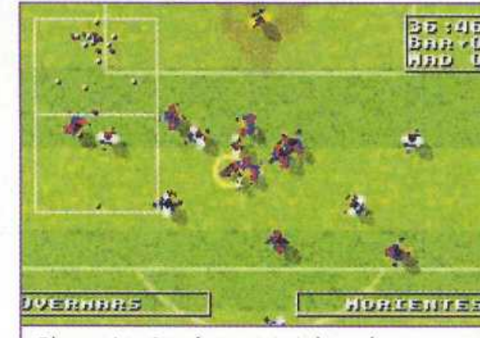
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen auf andere Konsolen sind nicht geplant

ENTWICKLER: Exient, USA (www.ubisoft.de)

Total Soccer 2002



Lizenz kurios: Firmierten die beiden Vorgänger auf dem Game Boy Color noch unter dem DSF-Label, darf diesmal unerwartet der FC-Bayern-Reservist und Teilzeit-Nationalspieler Alexander Zickler sein Konterfei auf der Packung platzieren. Am Spiel selbst hat sich derweil wenig geändert: Wie gehabt kickt Ihr den Ball mit Winzspielern aus der Vogelperspektive über den Platz – "Kick Off"-Veteranen fühlen sich angesichts der unübersehbaren Ähnlichkeit sofort heimisch. Der Ball klebt auf Wunsch am Fuß, sonst kullert er bei ruckhaften Bewegungen schon mal weg. Die etwas spartanische Optik überzeugt mit netten Details wie dem aktiven Schiedsrichter und gerät auch bei vielen Spielern auf



Chaos im Strafraum: Nicht selten tummeln sich bei "Total Soccer" die meisten Spieler vor dem Gehäuse.

dem Platz nicht ins Stocken: Allerdings kommen solcherlei Massenansammlungen, egal bei welcher Taktik, zu häufig vor; zusammen mit der gemächlichen Spielgeschwindigkeit bleibt so die Dynamik der Bolzerei etwas auf der Strecke. Außerdem hätten mehr Optionen wie ein dickerer Managerteil nicht geschadet, für den kleinen Kick zwischendurch ist "Total Soccer 2002" dennoch immer gut. *us*



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.



ENTWICKLER: Pipedream Interactive, USA (www.majescosales.com)

Pitfall The Mayan Adventure



Auch wenn Atari-VCS-Legende Pitfall Harry einer der ältesten Hasen im Jump'n'Run-Geschäft ist, gegen den Zorn des mächtigen Maya-Kriegers Zakelua hilft ihm seine 20-jährige Erfahrung nicht weiter. Als er während einer gefahrvollen Expedition gekidnappt wird, ist es an Harry Jr., den Pixel-Papa aus den Klauen des Dschungel-Gottes zu befreien.



Wie der Vater, so der Sohn: Gut getimte Hüpfer über Alligatorschnauzen gehören zu Harry Juniors leichtesten Übungen.

Wie das in der letzten Ausgabe getestete und ebenfalls von Pipedream Interactive entwickelte "Earthworm Jim" handelt es sich bei "Pitfall" um eine 1:1-Konvertierung des SNES- bzw. Mega-Drive-Originals. Zehn in mehrere Abschnitte unterteilte Level wollen auch auf dem GBA gemeistert werden: Die undurchdringlichen Dschungelgebiete, Tempelruinen und finsteren Bergwerksstollen sind vollgestopft mit anspruchsvollen Sprungpassagen, Lianenschwingeinlagen und garstigen Feinden. Letztere besiegt Klein Harry mit Steinschleuder, Peitsche oder Bumerang. Mini-Statuen dienen bei Lebensverlust als Rücksetzpunkt. Zusätzlich solltet Ihr Ausschau nach versteckten Schätzen halten: 50 Stück davon geben nämlich einen Extra-Continue. *cg*



Mit Schleuder & Bumerang: Gegen Skelette, Steinkrieger oder bissige Schlangen hilft nur Waffengewalt.

NICHT IMMER SIND DIREKT-PORTIERUNGEN angestaubter 16-Bit-Kamellen auf Nintendos Taschenspieler sinnvoll. Die Umsetzung des Activision-Klassikers bietet zwar alle Qualitätsmerkmale des Originals (detailreiche Bitmap-Kulissen, tolle Animationen und weitläufige Levels), auf dem GBA gesellen sich aber einige Hardware-bedingte Ärgernisse hinzu: In den sowieso schon düsteren Szenarien sind anstürmende Feinde oft schlecht zu erkennen und unnötige Energieverluste die Folge. Auch die Steuerung gestaltet sich mangels Tasten-Zahl recht krampfig. Warum zudem auf das in den Heimkonsolenmodulen als verstecktes Bonuslevel enthaltene Ur-"Pitfall" verzichtet wurde, ist mir schleierhaft. So bleibt's ein ordentlicher 2D-Hüpfer, für den Ihr mangels Batterie oder Passwort aber viel Zeit und gute Nerven braucht.

Colin Gäbel



Spielspaß	66%
Hersteller	THQ
Zirka-Preis	110 Mark
Grafik	71%
Sound	58%

Harry lässt das Hüpfen nicht: Klassisches 16-Bit-Jump'n'Run mit hohem Schwierigkeitsgrad und Übersichtsproblemen.

ANDERE VERSIONEN

Die SNES- und Mega-Drive-Originale wurden in MAN!AC 12/94 getestet.

ENTWICKLER: Ubi Soft, Kanada (www.ubisoft.de)

Donald Duck Advance



Der ewige Pechvogel Donald wird nicht müde, seine Angebete zu retten – auch auf dem GBA hat der eher unbekannte Disney-Knilch Merlock Daisy entführt. Wie bei den Heimkonsolenvorbildern müsst Ihr in den meisten der 16 Levels je drei Energiekugeln und den Ausgang finden. Im typischen 2D-Jump'n'Run-Stil hüpft Ihr mit Donald von Plattform zu Plattform und hangelt Euch an Lianen sowie Seilen entlang, springt durch doppelten Knopfdruck höher oder rennt via Schultertaste. Feinde wie Vögel und wandernde Büsche im Wald von Entenberg oder Totenköpfe in Gundels Reich werden durch die 'Wut'-Taste oder Draufspringen erledigt. Für Motivation sollen hunderte aufzusammelnder Sterne sorgen, über die Ihr Zusatzleben gewinnt und Bilder in einer Galerie freischaltet. Zwar sind die Levels durchdacht gestaltet und solide präsentiert, an Anspruch, Vielfalt und Langzeitspaß mangelt's aber. *sf*



Zum Glück gibt's jede Menge Extraleben: Einige Passagen verlangen Fingerspitzengefühl und Konzentration.



ANDERE VERSIONEN
Donald beehrte unter dem Titel "Quack Attack" bereits PSone, PS2, Dreamcast, N64 und Game Boy Color.

ENTWICKLER: RFX Interactive, Frankreich (www.rfx-interactive.com)

Lady Sia



Xena war gestern – jetzt kommt Lady Sia! TDK präsentiert die Amazonenprinzessin in einem Jump'n'Run mit starken Anleihen aus der griechischen Mythologie. In der Rolle der schlagkräftigen Schönen durchquert Ihr vier Welten, die in 27 Level unterteilt sind. Auf Eurem Weg durch Städte, Eiswüste oder Wasserwelten bekämpft Ihr die T'soa, halb tierische, halb menschliche Kreaturen, die von einem bösen Magier in die Welt gesandt wurden. Neben Martial-Arts-Schwertkampftechniken nutzt Ihr auch magische Tricks, die im Laufe des Spiels aufgepowert werden. Darüber hinaus kann sich Sia an manchen Stellen in ein furchterregendes Monster verwandeln. Kleinere Mankos trüben den Hüpfspaß etwas: So nervt das Wegrutschen der Heldin nach einem Sprung sowie die fast schon zu detaillierte und damit verwirrende Hintergrundoptik. Grafisch muss sich "Lady Sia" nicht hinter Referenzen wie "Rayman Advance" verstecken, auch der Sound gefällt. *mj*



Vielseitige Dame: Sia springt, hangelt, kämpft und lässt sich von einem Haken in die Lüfte befördern.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Ubi Soft, Frankreich (www.ubisoft.de)

Batman Vengeance



Die Realfilme des Fledermausmanns sind inzwischen fast schon vergessen, doch als Zeichentrickserie ist die Bat-Familie immer noch aktiv – und das sogar recht unterhaltsam. Entsprechend orientiert sich "Batman Vengeance" am düsteren und stimmungsvollen Stil der Cartoon-Vorlage und wirkt damit zumindest optisch ansprechend. Beim Spielablauf selber sieht es allerdings nicht so gut aus: In über 20 Levels rennt und hüpft Ihr meist seitlich durch die Landschaft und verprügelt Bösewichte. Dummerweise fallt Ihr dabei gerne aus Versehen in den Abgrund, denn die Steuerung ist etwas schwammig geraten. Für Auflockerung sorgen Abschnitte, in denen Ihr mit Batmobil bzw. -gleiter in Vogelperspektive herumrauscht oder als Helfer Robin Rätsel löst. Ist ja alles ganz nett, aber wenig originell und stellenweise wegen unfairer Stellen frustrierend – Batfans macht's dennoch Spaß. *us*



Wie unfair: Der Schurke schießt mit einem Raketenwerfer, während Batman nur seine Fäuste einsetzt.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für PS2, Xbox und Gamecube sind in Arbeit.

GAMES TO GO

AKTUELLE HANDHELD SPIELE



Colin McRae Rally

Game Boy Color	THQ	70 Mark

Allein gegen die Uhr: Grafisch mäßiges, aber spielerisch anspruchsvolles Solo-Rennspiel mit knackigen Kursen.

Die Maus - Verrückte Olympiade

Game Boy Color	Infogrames	70 Mark

Frisch, fromm, fröhlich, frei: Knuffige Ansammlung von ordentlichen Minispielen mit der populären Zeichentrickfigur.

Lufia: The Legend Returns

Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark

Rollenspielerei: Ordentliche Neuauflage des SNES-Klassikers mit interessantem Kampfsystem, aber faden Dungeons.

Pokémon Kristall



Game Boy Color	Nintendo	80 Mark



Girl Power: Im nun wohl endgültig letzten "Pokémon"-Abenteuer der alten Game-Boy-Generation hat sich gegenüber "Gold" und "Silber" nur wenig getan. Als Hauptfigur darf nun auch ein Mädel ran, einige Aufgaben wurden etwas modifiziert. Für Neulinge ein Hit, Veteranen verzichten dankend.

Robocop





Game Boy Color	Titus	70 Mark

Das Gesetz der Straße: Stampft als mechanischer Blechbulle herum und eliminiert Ganoven – allerdings klappt's nur mit einer Lupe.

Wendy - Every Witch Way

Game Boy Color	TDK	70 Mark



Kleine Hexe: Als Nachwuchszauberin Wendy wuselt Ihr hüpfend durch ein Dutzend bunte Level, erledigt knuffige Monster und sammelt Sterne ein – dazu lauft Ihr auch regelmäßig an der Decke entlang. Für GBA-Spieler gibt's sogar einen Bonus: Eine gesamte Welt ist nur auf dem 32-Bitter spielbar.





SUCHE

NINTENDO

Suche für **Game Boy Color**: Quest for Camelot oder Tomb Raider, biete Game Boy Kamera dafür. Suche für Saturn: Sonic Jam, biete andere Spiele dafür von Playstation über Dreamcast, PC, Saturn, Super Nintendo, suche auch andere Spiele, verkaufe auch. Tel. 0711/556143 (Andy)

SEGA

Suche **Antennenkabel** für Sega Saturn.
Kaan Gürayer, Adolf-Clarenbach-Str. 20, 42719 Solingen,
Tel. 0172/1378085

Suche günstigen **Dreamcast Multinorm** mit Spielen, suche auch Leerhüllen für Dreamcast. Verkaufe MC2 55 DM, VP 25 DM, Pad 25 DM, alles plus Porto und Nachnahme-Gebühr.
Mail: marius.rubo@t-online.de

Suche für **Dreamcast**: Jet Set Radio, Metropolis Street Racer, Record of Lodoss War, Donald Duck. Für Saturn: Magic Knight Rayearth (us), erotische Mahjong-Spiele. Tausch und verkaufe auch Spiele, Playstation und Sega.
Tel. 07221/61286 (ab 17 Uhr)

Gun-Shooter mit Gun für 70 DM oder 2-3 Spiele im Tausch. Suche auch Sonic Adventure2, MDK2, Soul Reaver, Gunbird, Stupid Invaders, Seaman, Maus, Keyboard usw., kaufe oder tausche z.B. Tomb Raider4, Aerowings und anderes
Tel. 07052/3427

PLAYSTATION

Tausche **PS2-Spiele** (kein Verkauf). Suche Kontakt zu weiblichen PSone- und PS2-Fans ab 25 Jahre.
Tel. 0162/6555004

Suche **PS2**, tausche gegen Playstation mit 20 Spielen und 2 Memory Cards sowie GBA + 2 Spiele und Link-Kabel. Spiele sind u.a. Xenogears, WWF Smackdown1+2, Legend of Mana, Einhänder etc.
Tel. 0174/9777874 (Roman)

EXOTEN

Suche: Komplette **Neo Geo Modulsammlungen** und PC-Engine Sammlung. Alles anbieten! Verkaufe Neo Geo MVS 1.-4. Slot Boards. Tausche, verkaufe auch 30 Jamma-Platinen + 4 Slot Neo Geo MVS Module (Raritäten).
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

SONSTIGES

Tausche 14 Mangas gegen **Turbo Grafx** mit Spielen. Oder Spiele für Super Nintendo, 32X, Mega-CD, Jaguar, 3DO oder andere, Spiele im Tausch auch möglich. Suche Jaguar-CD und Neo Geo.
Tel. 0179/4216953

Kaufe günstig Dreamcast Sport/Fußball/Rennspiele, sowie DC-Kult-Hefte. Suche auch Playstation + Nintendo64 Spiele zwischen 10-20 DM. Auch ohne Verpackung, aber inkl. Booklet.
Michael Kauling, Stettiner Weg4, 48612 Horstmar

Suche für Master System: Hook, Masters of Combat, Walter Payton Football. maniacmaga@aol.com



Ob die Flut an PS2-Software zum Weihnachtsgeschäft oder die bevorstehenden Veröffentlichungen von Gamecube und Xbox – Videospielfreaks brauchen dieser Tage jede Menge Mäuse, um am Puls der Zeit zu bleiben. Das merkt man auch an der Füllung des Second-Hand-Postfachs: Zwar hat's diesmal noch nicht ganz für zwei Seiten gelangt, kommenden Monat dürft Ihr Euch aber auf erheblich mehr Schnäppchenangebote einstellen. Mal sehen, vielleicht gibt's dann ja auch schon den einen oder anderen gebrauchten Würfel... *Euer Ulrich*

VERKAUFE

NINTENDO

Für **Game Boy Advance**: Breath of Fire, Golden Sun, Wario Land, alle jp. je 60 DM. Game Boy Color: Pokémon Crystal (jp), Kirby Tilt'n'Tumble (jp) je 50 DM.
Tel. 07951/469214
(Andreas, ab 17 Uhr)

Verkaufe Neon Genesis Evangelion für Nintendo64, Super Nintendo Sailor Moon Spiele, Neo Geo King of Fighters2000, Metal Slug3, alles jp und wie neu, keine Wucherpreise.
Patrick Rensch, Aindorferstr. 104, 80689 München, Tel. 089/587414

Verkaufe **Nintendo64-Gerät** + Controller und noch 7 Spiele, alles neuwertig. VB 490 DM.
Sven Sicker, Rheinbabenallee 7c, 14199 Berlin

Game Boy Color in transparent mit Schutztasche, Wormlight (blau) und den Spielen V-Rally, Pokémon rot, Tetris DX. Alles gut erhalten und komplett für 225 DM.
Tel. 06108/75321

Nintendo64 + Expansion Pak + 2 Pads + Controller Pak + Turok1 + Zelda1 + Horrorspiel + Perfect Dark + Super Mario64 + Extreme-G nur komplett für 500 DM, alles Top-Zustand mit Anleitung und Verpackung an Selbstabholer, bitte nur Raum Kaiserslautern.
Tel. 0177/3421195 (ab 17 Uhr)

SEGA

Verkaufe **51 Sega Saturn Spiele** (inklusiv dazu noch 7 Demos) nur komplett für 299 DM, viele Raritäten dabei.
Tel. 09343/509520

Dreamcast-Tastatur, Maus, 2. Pad, VM, Hidden & Dangerous, Gun-Shooter, Space Channel 5, Gunshooter + Gun, Get Bass + Angel, Verlängerung + alle DC-Hefte + Demo (auch Nr. 12), originalverpackt, Top-Zustand neu 649 DM nur komplett.
Tel. 0170/3169145 (ab 12 Uhr)

Verkaufe für **Dreamcast**: Ego-Shooter 65 DM, Fighting Force2 18 DM, Urban Chaos 20 DM, Metropolis Street Racer 40 DM, Racing Simulation2 15 DM, Ready 2 Rumble Boxing 18 DM, R2R Boxing Round 2 35 DM, Omikron 30 DM, Sydney2000 20 DM, Unreal Tournament (us) 50 DM, Silent Scope 40 DM, Zombie Revenge 35 DM, Vanishing Point 40 DM, Sega Rally2 20 DM usw.
Tel. 07143/841375

Verkaufe **Sega Dreamcast** mit 3 Spielen, 2 Controller, 1 Memory Card und 1 Light-Gun, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 04298/3406 (Kristof)

Dreamcast Online-Pack (inkl. Spiel + Dreamkey), 1 VM, 1 VP, 1 Keyboard (alles originalverpackt + neu), dazu gibt's noch Resident Evil Code Veronica, Blue Stinger, Ecco the Dolphin + Dreamcast-Magazine mit Demos (neu), alles für VB 500 DM.
Tel. 0173/3753408

Für **Dreamcast**: Shenmue2 (jp) inkl. Virtua Fighter 4 Demo und History Disk (limited Edition), Preis nach Vereinbarung. Blue Stinger (jp) 30 DM. Nintendo64: F1 World Grand Prix 30 DM. PS2: FIFA2001 60 DM. Habe noch ein paar Mega Drive-, Mega-CD-, Saturn-Spiele.
Tel. 07161/40951

Verkaufe für **Mega-CD**: Shining Force (us, neu) 199 DM, Bari Arms (jp) 165 DM, Flashback (us) 99 DM, Heimdall (us) 99 DM, Panic (us) 85 DM, Lords of Thunder (us) 99 DM, Road Rash (us) 99 DM usw, inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Einfach ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname — Straße, Nr. — PLZ, Ort

Ort — Datum — Unterschrift *BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.*

Dreamcast + 16 Spiele + 3 VM + DC-X + Zubehör + Zeitschriften + Lenkrad + 2 Pads in Top-Zustand inkl. Porto 555 DM.
André Hützen, Hafenstr. 44, 47119 Duisburg

Verkaufe **Sega Dreamcast** mit 2 Memory Cards, 10 Spielen, 2 Joypads, 1 Tastatur, 1 Scart-Kabel. Spiele: Shenmue, Grandia2, Phantasy Star Online usw., inkl. Action Replay alles für 350 DM.
Tel. 05221/32988

Verkaufe ca. **50 Saturn-Spiele**: Ego-Shooter, Wing Arms, Shellshock, Prügelspiel, Burning Rangers, Last Bronx, Sega Rally, Gun-Shooter + Gun, Dark Savior u.a., auch Playstation-Spiele: Castlevania, Blood Omen, Deathtrap Dungeons.
Tel. 05952/903729, 0171/7978105 (Stefan, ab 18 Uhr)

Verkaufe **Mega Drive ca. 60 Spiele,** z.B. Shining Force2, Desert Strike, Actionspiel, Herzog Zwei, Flashback, Gods, Phantasy Star3, Shinobi, Undead Line, Thunderforce3+4, Gaiares, auch Game Gear + Master System Adapter + 5 Spiele zu verkaufen.
Tel. 05952/903729, 0171/7978105

Mega Drive: Thunderforce3 (jp) 120 DM, Darius2 (jp) 80 DM, Sonic 3D (PAL) 140 DM, u.a. Saturn: Cotton2 (jp) 130 DM, In the Hunt (jp) 100 DM, Backup-Cartridge (jp) neu 70 DM.
Tel. 0451/861193 (ab 18 Uhr)

Mega Drive: ca. 60 Spiele, z.B. Warsong (us). Master System: ca 70 Spiele, z.B. Phantasy Star usw. Originalverpackte Konsolen, z.B. Multi-Mega, Atari7800, Saturn, NES, alles mit Zubehör, bitte Liste per Telefon anfragen.
Tel. 05084/981545

PLAYSTATION

PSone: Final Fantasy9, Legend of Dragoon, Dino Crisis2, C-12 Final Resistance, Gun-Shooter mit Gun. PS2: Fifa2001, Madden2001, Rayman Revolution, Ridge Racer5, Silent Scope, Zone of the Enders.
Tel. 0179/2421384 (19-21 Uhr)

Verkaufe **Lunar 2 Eternal Blue Complete (us)** wie neu, nur einmal durchgespielt und dann weggepackt für 249 DM.
SMS: 0174/6594562,
Mail: jkasper@gm.dreamcast.com

Verkaufe **PSone Spiele**, 6 Stück, zwischen 30-50 DM.
Tel. 04791/13486

Verkaufe Alone in the Dark 65 DM, Tekken3 30 DM, Jade Cocoon 30 DM, alle Spiele neu, alle zusammen für 100 DM. Suche für PS2: Resident Evil Code Veronica X, Oni, Onimusha, für PSone: Final Fantasy7, Horrorspiele, Raiden Project, auch Tausch.
Tel. 05362/61518

EXOTEN

Saturn (jp): div. Neon Genesis Evang., Sakura W.1+2, Langrisser3-5, Shining Force3.1-3.3, Sent. Graffiti, div. Erotik. Shooter, u.a. Radiant Silvergun, Terra Diver, Sonic W. Special, Batsugun, Elevator Action Returns. Necronomicon, Last Glad. MD: Musha Aleste, Elem. Master, Pan. Cotton, Trouble Shooter1-2, Divine Sealing, Adv. Mil. Com. usw. Spiele für Neo Geo CD, PC-Engine, 3DO, V-Boy, 32X, Super Famicom, Master System u.a. auf Anfrage. Bearbeite Suchlisten, kaufe Sammlungen. Tel. 04506/694 (Lars)
Mail: gyrodine@aol.com



In der Endphase des Saturn erschien 1997 auch hierzulande die Oldie-Sammlung "Sonic Jam": Darin enthalten waren die originalgetreuen Emulationen der drei Mega-Drive-Sonics sowie deren Nachfolger "Sonic & Knuckles". Außerdem durften Igelfreunde in eine dreidimensionale Museumslandschaft (Bild) pilgern. Leider wurde aus den vielversprechenden Ansätzen jedoch noch kein vollwertiges 3D-Abenteuer – das gab es bekanntlich erst auf dem Dreamcast mit "Sonic Adventure".

Verkaufe **Metal Slug3 (jp)** Modul, Top-Zustand, wie neu 800 DM.
Tel. 0241/1804059
(Maik, ab 17 Uhr)

Spiele + Zubehör ab 10 DM für Neo Geo, Sega, Nintendo, Atari, Playstation, Panasonic 3DO, Amiga usw., viele Sammlerstücke.
Tel. 0231/4080875, 0171/4880281

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtr., Laser Discs, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

MAK mit 7 Spielen: Dungeons and Dragons 400 DM, Final Fight 300 DM, Hook 300 DM, Pocket Gal 2 150 DM, Sunset Riders 350 DM, Vendetta 200 DM, Violent Storm 350 DM, alles für 1400 DM VB.
Tel. 05362/61518

SONSTIGES

An- und Verkauf von gebrauchten und neuen PC- und Videospielen (nur Berlin), Spiele von gestern und heute.
Tel. 030/7522110

Mariah Carey - The First Vision (VHS), 5 Mariah Carey CDs, Devil Hunter Yohko-Anime und Plastic Little-T-Shirt, alles zusammen für 70 DM inkl. Porto/Nachnahme.
SMS: 0174/7645939

Verkaufe meine Spielesammlung (meist Rollenspiel und Strategie) Mega Drive, Mega-CD, NES, Super Nintendo, Saturn, PSone, Dreamcast, englische Hintbooks und Lösungen, verkaufe Multi Mega Drive (+CD) für 400 DM und US-SNES 180 DM.
Tel. 0173/6075355
(Frank Berger ab 17 Uhr)

Verkaufe, tausche und kaufe Spiele und Konsolen für Saturn, Mega Drive, Master System, Mega-CD, Game Gear, Super Nintendo, Nintendo64, NES, Dreamcast. Habe viele Raritäten, z.B. Final Fantasy1-3, Radiant Silvergun (nagelneu) etc. Suche für Saturn **Sonic Jam**.
Tel./Fax. 05561/982042
(Thomas, ab 16:30 Uhr)

3. Video-Games-Börse Hamburg, 8.12.01, 11-16 Uhr in der Uni-Mensa, Schlütherstr. 7. Im Rahmen des Sammler-Events werden Soft- und Hardware für alle Systeme, besonders aber Raritäten für Sammler angeboten. Auf über 300 Händlertischen gibt es außerdem wieder Comics, Merchandise, DVDs, LDs, Hörspiele, Plakate, Manga und Anime-Produkte. Internationale Stargäste und Künstler (Star Wars, Manga) sind auch wieder mit dabei und stehen für Signierstunden zur Verfügung. Mehr Infos und Standreservierung unter www.fantastic-screen.de oder Tel. 0451/6933480. Veranstalter ist der Fanclub des Fantastischen Films e.V.





Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an leserpost@maniac.de

Tipps & Ausblick

Erst einmal zu Eurer Zeitschrift: Da Ihr abgesehen von den Massenmedien das letzte Multiplattform-Magazin seid, blieb mir nichts anderes übrig, als im Februar zur MAN!AC zu greifen, da die Video Games sich auflöste. Da ich seitdem keine Ausgabe verpasst habe, hier eine Beurteilung: Die MAN!AC ist sehr gut, jedoch verbesserungs- und ausbaufähig. Im Bewertungskasten wäre eine Aufzählung der Alternativen sowie der einzelnen Pro- und Contrapunkte ratsam. Das Design könnte man etwas erwachsener gestalten, die Fratzen sind echt unschön und die Screenshots brauchen keinen Rahmen. Anstatt der Know-How-Kategorie wären Klassikertests (SNES, NES, Saturn etc.) echt spannend.

Nun möchte ich mich noch zum aktuellen Konsolenmarkt outen: (...) Bleiben noch die beiden neuesten Next-Gen-Systeme Xbox und Gamecube. Was Hard- und Softwareangebot angeht, sieht es doch schon mal super aus. Das neue "Resi" für Gamecube sieht genauso geil aus wie "Munch's Oddysey". Obwohl ich mir beide Konsolen zulegen werde, favorisiere ich den Gamecube aus folgenden Gründen: Die meisten, die ich auf die Xbox anspreche, haben gar keine Ahnung und meinen: "Da kann ich ja eh nur PC-Spiele zocken." Dies könnte bei Gelegenheitsspielern zur Unbeliebtheit oder Unbekanntheit führen – ein Schicksal wie das des Dreamcast wäre die Folge. Desweiteren wird der Gamecube mit ca. 450 Mark ein echtes Schnäppchen, das sich der ein oder andere Teenie zu Weihnachten wünschen könnte. Dies sind jedoch nur Spekulationen und ich bin gespannt, wer das Rennen macht. Der 'Third Place' steht jedenfalls für mich schon fest.

P.S.: Falls Ihr diesen Brief abdruckt, korrigiert doch die Rechtschreibfehler.

Adrian Menzel, Bad Neundorf

Natürlich säubern wir jeden Leserbrief von grammatikalischen und ortographischen Unsauberkeiten (was oftmals ziemliche Anstrengung erfordert...). Zu Deinen Tipps für eine Heftverbesserung: Wir werden in den kommenden Ausgaben einiges an der MAN!AC verändern, allerdings sollte niemand erwarten, dass dieses Magazin zu einer 'Video Games 2' oder deutschen 'Edge' mutiert. Wir wollen schon auch unseren eigenen Charakter pflegen, der sich nunmal von der (ehemaligen) Konkurrenz unterscheidet. Bezüglich Deines Next-Gen-Ausblicks: Bei den aktuellen Konsolenpreisen würden wir auf einen eindeutigen Kandidaten für den 'Third Place 2002' tippen...

Mir langt´s

Dies ist wohl mein letzter Brief an Euch. Ich habe mir lange genug die jämmerlichen Versuche der Spieleindustrie, das Hobby 'Konsolen' aus der Kinderecke zu holen, angesehen. Doch selbst auf einer angeblich so mächtigen Kiste wie der PS2 wird man als erwachsener (und vor allem deutscher) Action-Adventure- und Horror-Fan nicht glücklich. Außer dem nur mittelmäßigen "Onimusha" ist kein ernstzunehmener Titel erschienen und auch ein Blick in die Zukunft bringt nichts Gutes: Außer der üblichen Fortsetzungsmaschinerie und Konvertierungen von PC, denen man ihre Herkunft deutlich ansieht, ist nichts in Sicht.

Die Presse sieht alles nur durch die rosarote Brille und die Industrie freut sich immer noch, dass sie auch den größten Scheiß gewinnbringend (und inklusive ständiger Terminverschiebungen) an den Mann, oder wohl eher spielsüchtige Kinder bringen kann.

Und so ist nach "Silent Hill 2" endgültig Schluss. Die Kiste wird noch repariert, schließlich muckt die Disc-Lade seit dem ersten Tag rum, und dann fliegt sie raus! Ob mir jemals wieder eine Konsole ins Haus kommt, ist mehr als fraglich. Ich beobachte diese Industrie noch eine Weile, mache mir aber keine Hoffnungen auf Besserung. Das tolle 'Home Entertainment' wird doch nur Kinderkram bleiben.

Karsten Mäke, Dessau

Im Bezug auf das weitgehende Fehlen echter 'erwachsener' Inhalte könnte man Deinen Klagen Recht geben. Es stimmt natürlich, dass ein Großteil der Software für Jugendliche adäquate Themen bieten – einfach aus dem Grund, weil die Industrie ihre teuer produzierten Spiele so breitflächig wie möglich verkaufen will. Allerdings wollen wir uns dem Gejammer nicht anschließen: Zum einen gibt es diverse Spiele, die sich an die erwachsene Zielgruppe richten ("GTA 3", "Metal Gear Solid 2" oder diverse 'ernsthafte' Renn- oder Flugsimulation), zum anderen können auch Menschen über 14 Spaß an bunten, comicartigen oder simplen Spielen haben. Deine Kritik an unserer rosaroten Brille geht dabei voll ins Leere – wir schreiben sicher nicht nur für Dich 'Erwachsenen'.

UPDATES & ERRATA

UPDATE: In der letzten Ausgabe testeten wir den Zukunftsraser "G-Surfers" – obwohl die Entwickler von einer Testversion sprachen, handelte es sich laut Publisher um eine Previewfassung. Der Test einer neueren finalen Beta verlief ernüchternd: Trotz kleinerer Detailverbesserungen änderte sich nichts an der dürftigen Bildrate – die Wertung bleibt bei 59 % Spielspaß.

UPDATE: Die Veröffentlichungen des PS2-Titels "Dropship" und des GBA-Spiel "Advance Wars" (Preview/Test MAN!AC 11/2001) haben sich wegen der aktuellen Weltlage auf 2002 verschoben.

MEA CULPA: Eine dicke Entschuldigung für die miserbale Qualität der Gamecube-Bildschirmfotos in der letzten Ausgabe. Wir arbeiten an einer neuen technischen Lösung.

PS2 oder Xbox?

Dies ist mein dritter und letzter Versuch, Euch einen Leserbrief zu schreiben, ohne dass einer je abgedruckt worden wäre! Vielleicht waren die Briefe zu doof!? Doch zu meiner Frage: Soll ich mir die PS2 oder die Xbox kaufen? Bei einem direkten Hardware-Vergleich schneidet die Xbox doch um einiges besser ab als die PS2. Außerdem sollen die Spiele leichter, schneller und deshalb auch günstiger zu programmieren sein, z.B. "Munch's Oddysee" laut einer renommierten Zeitschrift.

Da ich aber weiß, dass die Spieleentwickler zuerst alle Spiele für die PS2 produzieren (da die Konsole als erste herauskam) und erst danach für die Xbox emuliert werden, frage ich mich ernsthaft, ob die ganze Bandbreite der Box ausgenutzt wird und die Spieleentwickler bevorzugt die PS2 unterstützen. Hat also die Xbox gegenüber der PS2 überhaupt die Chance, grafisch überlegen zu sein? Wer wird Eurer Meinung nach das Rennen machen?

Reinhard Dürr, Lustenau

Die Frage ist natürlich schwierig zu beantworten – vor allem, wenn man die falschen Argumente zu Rate zieht, wie's bei Dir geschieht. So mag es zwar sein, dass die Xbox einfacher zu programmieren ist und damit der Zeit- und Kostenaufwand für die Entwickler geringer ist als bei anderen Konsolen. Das heißt aber noch lange nicht, dass dieser Vorteil auch an den Kunden weitergegeben wird. GBA-Spiele, die erheblich einfacherer zu programmieren sind als PS2-Titel kosten annähernd so viel. Und Xbox-Produkte werden, wie wir seit kurzem wissen, 69 Euro und damit rund 15 Mark mehr als PS2-Spiele kosten.

Etwas näher an der Wahrheit liegt Deine zweite Aussage: Zwar wird PS2-Software sicher nicht auf der Xbox emuliert, dass Umsetzungen aber selten die jeweiligen Gegebenheiten einer Konsole ausnutzen, ist eine bittere Erfahrung jedes Multiformatzockers. Konzentrieren sich Entwickler auf eine einzige Plattform, lässt sich aus dieser sicher auch grafisch mehr herausholen – im Falle PS2 vs. Xbox wäre das die Microsoft-Konsole, einfach weil ihre Komponenten erheblich jünger und leistungsfähiger sind.

Personality?

Seit dem Ableben der Video Games zur Nummer 1 der Konsolenmagazine gekürt, findet Euer Heft jeden Monat den Weg in meine gute Stube. Zurecht, denn es gefällt mir sehr gut.

Man merkt es dem Heft förmlich an, dass Ihr Spaß am Zocken habt und wirklich nichts lieber macht. Viele Infos über zukünftige Spiele, Import-Tests, Messerberichte und jede Menge kompetenter PAL-Tests – was will man mehr? Mehr Infos über euch zum Beispiel. Die kriegt man zwar auf der Testeinleitungsseite, die reichen mir aber nicht. Welche Genres spielt Ihr besonders gerne, zu welcher Mucke schwingt Ihr das Tanzbein, mit welcher Biermarke besabbert Ihr Euch im Vollsuff selbst, welche Filme könntet Ihr Euch ständig reinziehen? Das und vieles mehr würde ich gerne von Euch wissen, denn ich denke, das könnte dem aufmerksamen Leser bei der Kaufentscheidung helfen. Ihr solltet auch die Tester nach Genres aufteilen, z.B. jeder testet nur das Genre, das er am liebsten spielt und die Gurken teilt Ihr dann wie gehabt auf. Außerdem Fehlen noch Berichte über die neuesten und ältesten Automaten. Ein oder zwei Seiten über das Thema Spielhalle würde sicherlich vielen Lesern gefallen. Ich würde mich sehr freuen, wenn meine Kritik anregt, das Heft in Zukunft noch besser zu machen, so dass auch für die wahren Freaks unter uns was dabei ist.
Das wär's bis auf folgende Fragen: (...)
1. Warum wurde in Eurem Heft nicht über "Soldiers of Fortune berichtet?
2. Erscheint "Mat Hoffman's Pro BMX" noch für den Dreamcast?

Daniel Blage, Lahr

Würde es Dir bei einer Spielekaufentscheidung wirklich helfen, wenn Du wüsstest, dass Colin ekel-pappsüßes Desperados bevorzugt und Stephan herbes Becks? Du hast schon recht, dass die Leser ein bisschen über die Tester der Spiele Bescheid wissen sollten, um ihre Meinung einschätzen zu können – aber eigentlich haben wir lichtscheues Gesindel nicht vor, uns in einer breiten Öffentlichkeit mit privaten Vorlieben zu profilieren (resp. lächerlich zu machen). Falls das doch mehr Leser wünschen, könnte man aber sicher über einen dezenten Ausbau der Redakteursseite nachdenken. Dass jedes Genre auf einen Tester komplett festgenagelt wird, ist eigentlich weniger wünschenswert: Zwar gibt es Vorlieben, und Redakteure bekommen auch oft 'ihre' Spiele zum Testen ab, aber eine Bewertung sollte auch aus mehr Blickwinkeln als dem eines 'Hardcore-Fans' erfolgen. Natürlich tauschen wir uns stetig über Spiele aus, damit eine vernünftige Wertung zustande kommt.
Zu Deinen Fragen: Über "Soldiers of Fortune" durften wir nicht berichten, da die inhaltsgleiche Version auf PC indiziert ist. "Mat Hoffman" ist in den USA bereits erschienen, wird den Sprung über den Teich aber höchstwahrscheinlich nicht mehr schaffen.

Xtrem teuer

Wie es aussieht, macht Microsoft auch wirklich alles, um die Xbox auf eine Stufe mit dem Jaguar und dem 3DO zu hieven. Gestern mal bei Amazon.de vorbeigesurft, und siehe da, man kann jetzt die Xbox vorbestellen. Ich will zwar keine, doch man kann ja mal gucken, wieviel sie kostet. Anschließend ist die Kinnlade auf die Tastatur gekracht. 936 Mark für eine Spielkonsole!
Wissen die Microsoft-Fritzen eigentlich, welche Zielgruppe solche Geräte kauft? Ich müsste zehn Monate Taschengeld sparen, um mir die Konsole ohne Spiel oder irgendetwas zu kaufen, und bin damit sicher nicht der einzige. Und wenn ich die DVD-Player-Funktion nutzen möchte, sind nochmal 100 Mark futsch. Bei der maßlos überteuerten PS2 war das wenigstens im Preis drin. Nun sehe ich für die Konsole wirklich keine Zukunft mehr, zumal der Vorverkauf des Gamecubes angeblich in den Staaten besser läuft als der der Xbox. Sein wir doch mal ehrlich: Wer will diese Konsole eigentlich? Alle Freunde, die ich mal danach gefragt habe, wollen sich keine kaufen. Warum sollte man denn auch? "Munch's Oddysee" und "Halo" sind die beiden interessantesten Exklusivtitel für die Box, und beide machen nicht den Eindruck von System-Sellern. Das sind zwei Spiele, die man sich kaufen muss, wenn man die Konsole schon hat, aber sie sind nicht mal im entferntesten ein Grund für eine 1000-Mark-Investition. Auch wenn ich mich schon auf den Flop vom verhassten Big M freue, ist es irgendwie schade, dass niemand Sega ersetzen und die dritte Kraft des Konsolenmarktes werden wird. Andererseits, bevor Sony kam, ging es einem mit der Wahl zwischen nur zwei Firmen (Nintendo und Sega) auch ganz gut.
Die europäische "Shenmue 2"-Version erscheint doch noch, oder? Microsoft hat doch nur den Spaß von amerikanischen Dreamcast-Besitzern zerstört, nicht?

Christian Gräff, via E-Mail

Dein Wort in Gottes Ohr: Mit dieser Preisgestaltung ist im Videospielmarkt kein Staat zu machen (siehe die Anlaufschwierigkeiten der PS2) – selbst noch so brillante Titel (die auf der Xbox zweifellos erscheinen könnten) dürften da nichts dran ändern. Vielleicht überdenkt Microsoft Europa ja wirklich nochmal die ganze Preisgeschichte – fünf Monate sind eine lange Zeit, sich von der Realität einholen zu lassen.
"Shenmue 2" erscheint sehr wahrscheinlich noch bei uns – und die Amis können dann auch mal die Freuden des Spieleimportes kennenlernen...

Projektor-Ballerei

Ich bin verzweifelt auf der Suche nach einer Auskunft bezüglich des PS2-Spieles "Time Crisis 2". Ich würde gerne wissen, ob dieses Spiel auch auf einem Röhren-Videoprojektor spielbar ist. Ist euch etwas bekannt darüber oder wisst ihr vielleicht, wo ich Infos diesbezüglich bekommen kann?

Thomas Vüllings, via E-Mail

Redaktionsintern wurde bereits versucht, "Time Crisis 2" auf einem LCD-Projektor zu spielen – Fehlanzeige. Wir nehmen an, dass auch der Betrieb mit einem Röhren-Videoprojektor nicht zum Erfolg führt. Ebensowenig funktioniert's auf den meisten 100-Hertz-Fernsehern.

Resi-Schock

Ich bin fast vom Stuhl gefallen, als ich gesehen habe, was in Ausgabe 11/2001 stand. Das darf doch einfach nicht wahr sein, oder? Bitte sagt, dass das nur ein schlechter Scherz war. Die Leute von Capcom sind doch echt verrückt geworden. Heißt das jetzt wirklich, dass kein weiterer "Resi"-Teil mehr für die PS2 erscheint und ich mir wirklich den Gamecube kaufen müsste?

seltsamer Username, via E-Mail

Genauso ist es...

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), Ulrich Steppberger (us) *Freie Mitarbeiter:* David Mohr (dm), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, WMGraphix
Titelmotiv: "GTA 3" © Take 2
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon (0 40) 52 37 196
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.
IVW

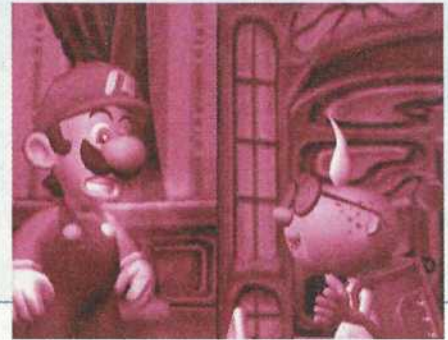
INSERENTEN

Gamecube-Schnellstart



as N64 verabschiedet sich, lang lebe der Gamecube: Wer nicht bis zum Frühjahr 2002 warten will, besorgt sich beim Importhändler die japanische, ab diesem Monat wahlweise auch die amerikanische Konsole. Damit Ihr ohne Probleme loszocken könnt, klärt MAN!AC Eure Fragen zu Anschluss, Bildoptimierung und Multinorm-Umbau.

Stromversorgung: Wie alle japanischen und amerikanischen Geräte läuft der Gamecube mit 110 Volt Spannung, zum Anschluss an eine europäische Steckdose braucht Ihr einen 220/110V-Konverter für 20 bis 50 Mark. Im Gegensatz zur Playstation2 arbeitet die Nintendo-Konsole auch mit den kompakten 50-Watt-Geräten, die sich bei langen Spielesessions aber stark erhitzen. Ein Schaden am Gamecube-Netzteil ist jedoch nicht zu befürchten.


Gegensätzliche Technik: RGB arbeitet mit Farbaddition, das YUV-Signal dagegen mit Subtraktion. Dabei wird das Bild in die Komponenten Schwarz/Weiß, Rot und Blau geteilt.



Bei Redaktionsschluss kostete ein Import-Gamecube 850 Mark, mit dem US-Start werden die Preise purzeln.

TV-Anschluss: Für den Gamecube sind derzeit nur AV- und S-Video-Kabel erhältlich, die mit den Vorgängern fürs N64 identisch sind. Stöpselt sie an einen NTSC-kompatiblen Fernseher – allerdings ist die Bildqualität bescheiden. N64-Veteranen kramen ihr 'gemogeltes' RGB-Kabel aus dem Schrank: Das praktische Zubehör wandelt das S-Video- in ein RGB-Signal, ist aber nicht mehr erhältlich. Hardware-Spezialisten von Wolfsoft & Co. arbeiten an einem Ersatz.

Digitale Optik: Für optimale Bildqualität verkauft Nintendo das YUV-Kabel, das Ihr in die digitale AV-Schnittstelle des Gamecube stöpselt. Im Gegensatz zu RGB wird das Bild beim YUV-Signal in die Komponenten Schwarz/Weiß, Rot und Blau geteilt, das fertige Bild berechnet der TV durch Farbsubtraktion. Mit dem YUV-Kabel sind aber nur High-End-Fernseher kompatibel, die den 'Progressive'-Modus unterstützen: Der Gamecube liefert dann 60 Vollbilder pro Sekunde. Das flimmerfreie und gestochen scharfe Bild ist vergleichbar mit der VGA-Optik des Dreamcast. Mit einem YUV-VGA-Wandler für 400 Mark (z.B. bei www.wolfsoft.de) könnt Ihr den Gamecube auch an den PC-Monitor klemmen. Fernosthersteller und Nintendo Japan kündigen außerdem VGA-Kabel an, die zum Jahreswechsel erscheinen sollen. Wie beim Dreamcast unterstützen aber nicht alle Spiele den 'Progressive'-Modus: Segas "Super Monkey Ball" bringt nur Halbbilder auf die Mattscheibe. In jedem Fall benötigt Ihr neben YUV- oder VGA- auch das 'normale' AV-Kabel, sonst fehlt der Ton.

Multinorm-Umbau: Schon vor Redaktionsschluss dieser MAN!AC versprachen die Importspezialisten einen Schalter, mit dem Ihr zwischen US- und Japan-Norm wechselt. Der Umbau soll knapp 100 Mark kosten und ab der US-Veröffentlichung der Konsole erhältlich sein. *rp*



Das YUV-Kabel (30 Mark) liefert ein digitales Bild für TV-Geräte mit 'Progressive'-Modus.



Teurer Wandler: Mit dem 'YUV-RGB-Converter' (400 Mark) stöpselt Ihr den Gamecube an einen PC-Monitor.



Die Anschlüsse auf der Rückseite des Gamecube: Der Multi-AV-Port ist mit dem des N64 identisch.

Schummeln Deluxe

CHEATGIGANT: 19.000 Codes für deutsche Spiele und 10.000 weitere für englische und amerikanische Importe machen den "Xploder CD9000 Directors Cut" (60 Mark) zum fettesten Mogelpaket für die PSone. Eigene Codes speichert Ihr auf einer beliebigen Memcard, die "X-Key"-Datei belegt neuerdings nur einen Block.

LUXURIÖS: Der eingebaute CD-Player beherrscht acht Klangeffekte (z.B. Studio & Konzerthalle) und zaubert wie ein Windows-Player zu Euren Beats Plasma- und Partikeleffekte auf den Bildschirm. Alle Menüs sowie der Memcard-Manager lassen sich mit Skins und Hintergrundeffekten schmücken.

XPLODER
Spiel starten
Cheats auswaehlen
Memory Card Manager
Sound Xplosion
Einstellungen
Keine Codes aktiv.
1344 Spiele, 31848 Cheats
(C) Future Console Design 1998-2001



Mitmachen & Gewinnen

HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für PSone und PS2 unter die Leute. Diesmal gibt's "Spider-Man" für den GBA und das amüsante PS2-Jump'n'Run "Crash Bandicoot 4"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

Seit genau einem Jahr kümmere ich mich jetzt um die Tipps und Tricks, Zeit für besinnliche Gedanken. Was hat sich seit damals getan: Nintendo 64, Dreamcast und PSone verabschieden sich so langsam, GBA und PS2 bestimmen die Spielelandschaft und bald kommen noch zwei Kandidaten hinzu. Viel zu viel Systeme eigentlich, wenn man nebenher noch studieren will. Naja vielleicht im nächsten Jahr... Euer Max

EARTHWORM JIM

Levelanwahl: Das erdige Modul verwöhnt Euch mit einer Level-Warp-Funktion. Wenn Ihr im pausierten Spiel den folgenden Code eingebt, könnt Ihr frei wählen, wo Ihr weiterspielen wollt.

→ R B A L L A R

Liste der lustigen Levels: Natürlich braucht Ihr auch noch die Cheats, um ein Level direkt anwählen zu können. Erst das Spiel mit **Start** pausieren, dann die Tastenfolge einhämmern.

`Buttville´-Level
L A ↑ R A R A Select
`Down the Tubes´-Level
↑ L ↓ A R A
`Pete´s Sake´-Level
R L R L A R
Level 5:
R L A B B A L R
`Snot a Problem´- Level :
R ↑ Select L R ←
`What the Heck´-Level :
Select R B ↓ L B

Warp zum `Garbage Can Man´: Im ersten Level befinden sich gleich nach der Stelle mit den Kühen drei Plattformen in einem Feld alter Reifen. Springt auf eine der linken Plattformen und Ihr könnt zwei Seilbahnen sehen. Ihr benutzt die zweite Seilbahn, die nach rechts führt, und springt sofort wieder nach links ab. Ihr müsstet jetzt auf einer Kette stehen. Geht weiter nach links, bis Ihr Land seht und vier Seilbahnen über Euren Köpfen baumeln. Nehmt die oberste und springt nach links, wo Ihr zwei Hunde besiegt. Noch weiter links findet Ihr Munition und eine Toilette. Sie befördert Euch zu 'Garbage Can Man' und einem Extraleben.

ADVANCE WARS

Advanced Modus: Der knackige Profi-Modus stellt Euch vor neue Herausforderungen. Um ihn zu spielen, haltet Ihr einfach den **Select**-Knopf gedrückt, während Ihr den normalen 'Campaign'-Modus startet. Alle gegnerischen Angriffe werden um ein Vielfaches verstärkt. Dafür verdient Ihr auch mehr Münzen nach siegreicher Schlacht.

Kurzes Training: Um mit einem neuen User nicht das gesamte 'Field Training' mitmachen zu müssen und Euch gleich mit der Kampagne vergnügen zu können, spielt und gewinnt Ihr einfach die letzte Übungsmission. Spart 'ne Menge Zeit...

Neue Offiziere freischalten: Für die einzelnen Karten habt Ihr anfangs nur eine kleine Auswahl an Offizieren. Um Drake bzw. Eagle im Laden kaufen zu können, müsst Ihr folgende Schlachten der Kampagne jeweils mit Andy bzw. Sami gewinnen: Captain Drake, Naval Clash, Wings of Victory, Battle Mystery. Nach Beendigung der Kampagne dürft Ihr shoppen.

SHEEP DOG'N'WOLF

Goodies mit wenigen Uhren: Um sämtliche Goddies in Infogrames' Grübelhüpfer freizuschalten, ohne alle Stechuhren im Spiel finden zu müssen, deaktiviert Ihr zunächst die 'Autosave'-Option. Jetzt sucht und findet Ihr drei der versteckten Uhren, speichert und kauft im Studio-Bildschirm einen der Boni. Habt Ihr Euch an dem Material sattgesehen, verlasst Ihr das Spiel ohne zu Speichern mit **Start**. Nun kehrt Ihr ins Spiel zurück, indem Ihr Euren letzten Spielstand ladet. Euer Konto steht wieder bei drei und Ihr könnt einen anderen Bonus kaufen. Der zugegeben simple Trick lässt sich beliebig oft wiederholen. Auf diese Weise könnt Ihr sämtliche Specials betrachten, allerdings bleiben die Goodies natürlich nicht freigeschaltet. Die zwei versteckten Levels müssen übrigens nicht freigeschaltet werden – Ihr findet sie auch, wenn Ihr die Lösung in der letzten Ausgabe zu Rate zieht.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Freie Levelwahl: Ohne jede Anstrengung dürft Ihr ein beliebiges Level der antiquierten Hüpferei auswählen. Gebt im Titelbildschirm einfach untenstehende Tastenkombination ein:

L Select A Select R A L Select

Um die Levels zu wechseln, haltet Ihr nun den **Select**-Knopf gedrückt und betätigt entweder die **R**- oder **L**-Taste.

Dave Mirra Freestyle BMX 2



CAMEO DER RADELSTARS: Wie vor einem Jahr auf der PSone bietet auch der Nachfolger zu Acclaims erfolgreichem BMX-Simulator wieder kultige bis witzige Bonusfahrer, die Ihr mit wilden Tastencodes freischalten könnt. Alle folgenden Kombinationen sind im Hauptmenü des Spiels einzutippen. Ihr könnt Euch die Bonusradler und die folgenden Goodies übrigens auch 'ehrlich' verdienen. Ob Ihr schnell alles ausprobieren oder Eure Motivation erhalten wollt, müsst Ihr selbst entscheiden.

MIKE DIAS

↑ ← ↓ → → ← ↑ ↓ ↑ → ■

AMISH GUY

↑ ← ↓ → → ← ← ↓ ↑ ← ■

ALLE RÄDER: Benutzt Ihr den folgenden Cheat im Hauptmenü, dürft Ihr mit allen Zweirad-Modellen über die Strecken donnern.

↑ ← ↓ → ↓ ↓ → ↓ ↓ ← ■

VOLLES PROGRAMM FÜR DEN EDITOR: Der Editor für kreative BMX-Freaks enthält alle möglichen Themen-Sets, allerdings sind diese nicht komplett von Anfang an frei zugänglich. Mit diesem Cheat schlagt Ihr dem Programm ein Schnippchen.

↑ ← ↓ → ↓ ↑ ↓ → ← ← ■

VIDEO FÜRS VOLK: Die unzähligen FMV- Sequenzen der einzelnen Fahrer könnt Ihr mit diesen Codes genießen.

COLIN MACKEY

← ← → → ↓ ↓ → ↑ ■

DAVE MIRRA

← ← ↑ → ↑ ← ↑ ↑ ■

JOEY GARCIA

← ← ↑ ↑ ↓ → ↓ ■

KENAN HARKIN

← ← ← ← → → ↓ ↓ ■

LEIGH RAMSDELL

← ← ↓ ↓ ← → ↓ → ■

ZACH SHAW

← ← ← → ← ↓ → ↓ ■

SCHICKE RADLERHOSEN: Neben einem lässigen Freizeit-Outfit hat ein echter BMX-Profi natürlich noch die offizielle Kluft für Meisterschaften und ähnliches im Schrank hängen. Hier ein paar Dress-Codes.

COLIN MACKEY

↑ ↓ → ↓ ↑ → → ↑ ■

DAVE MIRRA

↑ ↓ ↑ ↓ → ← ↑ ↑ ■

JOEY GARCIA

↑ ↓ ↑ ← ↓ → ↓ → ■

KENAN HARKIN

↑ ↓ ← ↓ ← ↑ ↓ ↑ ■

LEIGH RAMSDELL

↑ ↓ ↓ ← ↓ ↓ ↓ ← ■

TODD LYON

↑ ↓ ↓ → ↑ ← ← ↓ ■

TROY MCMURRAY

↑ ↓ ← ↓ → ← ↑ ← ■

ZACH SHAW

↑ ↓ ← → ↓ ↓ → ↓ ■

SPIDER-MAN: MYSTERIO`S MENACE

Alle Level freischalten: Mit diesem klebrigen Cheat sind Euch auf einen Schlag sämtliche Levels im Spiel ins Netz gegangen. Gebt den Code einfach wie ein normales Level-Passwort ein und sämtliche Szenarien stehen Euch offen.

JV31-

Neue Kostüme: Die untenstehende Kombination gibt Euch Zugriff auf drei neue und mächtige Kampfanzüge für Peter Parker. Im Einzelnen sind dies: der 'Armor Suit', das 'Thermal Costume' und das 'Black Costume'.

SP1DY

Voll ausgerüstet im letzten Level: Das finale Level und Goldfischglas-Gesicht Mysterio erwarten Euch, wenn Ihr dieses Paßwort benutzt. Allerdings seid Ihr mit Netzflüssigkeit in rauen Mengen und dem 'Armor Suit' ausgerüstet.

RV8WJ

NHL 2002

Barenaked Ladies: Da bebt der Damenbart vor Lachen. Die Jungs von den 'Barenaked Ladies' wollten eben auch mal Spaß haben und vertauschen daher in "NHL 2002" kurzerhand Drumstick und Stromgitarre mit Suspensorium und Hockeyschläger. Ihr könnt alle fünf Bandmitglieder als Spieler bekommen, wenn Ihr einem selbstgemachten Sportler im Editor einfach den Namen Eures Lieblings gebt. Das Spiel wird automatisch das Gesicht und die Attribute dem Vorbild anpassen. Die Namen sind im Einzelnen:

Jim Creeggan
Tyler Stewart
Steven Page
Ed Robertson
Kevin Hearn

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Supercheat: Was lange währt, wird endlich gut – das kann man in Bezug auf Professor Xaviers Haartracht zwar nicht gerade behaupten, stimmt aber zumindest für den einzigen Cheat zu "X-Men Mutant Academy 2". Einmal im Hauptbildschirm eingehämmert, verschafft Euch der nette Trick nämlich Zugang zu den zusätzlichen Kostümen und den Abspannsequenzen aller Charaktere. Skizzenzeichnungen und die nette 'Pool Party'-Option gibt's außerdem. Darüberhinaus werden noch die Bonus-Charaktere Psylocke, Juggernaut, Spider-Man, und Professor Xavier freigeschaltet. Alle Einzeleingaben des Codes werden mit Tonsignalen quittiert. Habt Ihr den gesamten Cheat richtig getippt, weist Euch eine Stimme darauf hin.

Select ↓ R2 L1 R1 L2

Spidey als X-Man: Wieso eigentlich nicht? Die Abenteuer des Netzschwingers kreuzen sowieso ständig den Weg der X-Men. Um ihn auszuwählen, benutzt Ihr zuerst den oben beschriebenen Cheat und bewegt den Cursor auf Cyclops. Haltet dann **L1** gedrückt, während Ihr bestätigt. Dasselbe funktioniert auch mit Magneto – hier bekommt Ihr Professor X.



Der Abspann der prickelnden Storm sowie aller anderen Mutanten lässt sich übrigens unter der Option 'Cerebro' aktivieren.

SPY HUNTER

Freischalt-Fummeleien: Normalerweise haben die Freischalt-Bedingungen irgendwelcher Spiele nur selten was mit Tipps&Tricks zu tun. Bei "Spy Hunter" machen wir jedoch eine Ausnahme und beschreiben das komplizierte System. Generell gilt: Alle erbeuteten Cheats oder Videosequenzen lassen sich im 'Extra'-Menü aktivieren, das Ihr im 'System Options'-Bildschirm findet. Von der folgenden Liste könnt Ihr ablesen, welchen Level Ihr in wieviel Minuten und Sekunden beenden müsst und was Ihr als Belohnung bekommt.

Level 1 in 3:40
`Salvia Spy Hunter´- Video
Level 2 in 2:35
Grüne HUD-Anzeige
Level3 in 2:40
`Salvia Your Disease´-Video
Level4 in 3:15
Nachtsichtgerät
Level5 in 3:25
`Work in Progress´-Video
Level6 in 3:45
Extra-Kameras
Level7 in 3:10
HUD-Anzeige in Regenbogenfarben
Level8 in 3:05
Invertierte Kameraperspektive
Level9 in 3:45
`Concept Art´-Video
Level10 in 3:15
Fischaugenoptik
Level11 in 3:10
Trick-Kamera
Level12 in 3:30
`Puke´- Kamera
Level13 in 2:15
`Making Of´-Video
Level15 in 5:10
Spione als Miniaturausgabe
Alle 65 Aufgaben:
`Super Spy´-Cheat:
Unsichtbarkeit und unendlich Munition



Paper Mario

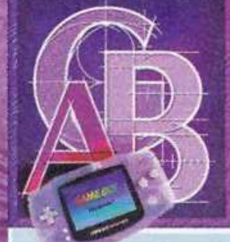
UNENDLICHE HERZFLUT: Das komplexe Scherenschnitt-RPG steckt voller Details und kleiner nützlicher Tricks: Auf dem Pfad zur Festung der Koopa-Brüder gabelt sich der Weg – eine Richtung führt zu den vier Fieslingen, die andere ins Koopa-Dorf. Am Wegweiser bei der Gabelung steht ein gestreifter Fahnenmast. Rennt eine Zeitlang drum herum. Zur Belohnung regnet es Herzen. Den Trick könnt Ihr solange wiederholen, wie Ihr wollt. Neben der Lösung in der letzten und dieser Ausgabe findet Ihr übrigens weitere Tipps zur identischen Import-Version in Ausgabe 6/2001.



Noch mal zur Erinnerung: Bäume hämmern bringt Goodies. Maximal drei Blumenpunkte könnt Ihr zum Beispiel mit den Eicheln zurückerhalten.

MERLONS BESSERE HÄLFTE : Wusstet Ihr, dass Merlon der Magier ein weibliches Pendant hat? Die schlagkräftige Hexe verbirgt sich in der Wüstenstadt 'Staubtrockener Vorposten'. Geht rechts neben dem Toad-Gasthaus in die Gasse und springt gerade über die linke Kiste. Die Kameraperspektive verändert sich und zeigt Euch einen geheimen Platz. Die Hexe bietet ihre magischen Dienstleistungen in verschiedenen Preisklassen an. Am besten investiert Ihr 50 Münzen in die Luxusklasse des arkanen Angebots: Zeitlich begrenzt sind zusätzliche Angriffskraft und mehr gefundene Münzen die Nebeneffekte der Verhexung.

WAVERACE BLUE STORM



Farbenspiele: Wenn Ihr im Bildschirm zur Charakter-Auswahl eine Figur markiert und dann die **Z**-Taste drückt, könnt Ihr Euch als Designer versuchen und am Schnitt und der Farbe des Rennanzuges herumdoktern.

Wasserspiele: Auch auf dem Wunderwürfel gibt es noch Ladezeiten! Um Euch die Zeit zu vertreiben, könnt Ihr während einer Ladepause vor einem Rennen den linken Analog-Stick dazu benutzen, die Bewegungen des Wassers zu kontrollieren

Passwort-Option: Mit der geheimen Passwort-Option könnt Ihr sofort in die 'Official Time Attack Challenges' springen und dort Euer Glück versuchen. Die Passwörter gibt's im Spiel. Um sie eingeben zu können, müsst Ihr im Options-Menü die unten angegebenen Tasten drücken.

Start + Z + X

NFL QB CLUB 2002

Bernie Kozar: Um die vier Bonus-Footballer über das Grün lenken zu können, müsst Ihr bestimmte Aufgaben erfüllen. Damit Ihr ganz genau wisst, auf welche Leistungen Wert gelegt wird, listen wir die Anforderungen hier für Euch auf. Für Bernie Kozar benötigt Ihr beispielsweise fünf Touchdowns mit demselben Spieler innerhalb eines 'Single Game'.

Jim Everett: Für Jim Everett müsst Ihr einen Rekord im 'QB-Challenge' brechen. Welchen der vier Geschicklichkeitstests Ihr hierbei absolviert, ist egal.

Jim Kelly: Jetzt wird's knackiger: Um Jim Kelly zu ergattern, müsst Ihr in einem 'Single Game' ein Quarterback-Rating von 105 erzielen und mindestens 20 geglückte Pässe spielen!

Phil Sims: Der letzte Bonusspieler Phil Sims testet Eure Weitwurf-Fähigkeiten und fordert von Euch 500 Yards an Pässen in einem beliebigen Spiel.

OOGA BOOGA

Explosionsgefahr: Der 'Mine Spell' in "Ooga Booga" ist ebenso fies wie effektiv: Er ermöglicht Euch das Minenlegen in den Arealen. Taktisch denkende Bombernaturen planen so fetzige Hinterhalte und lassen die arglosen Gegenspieler während eines harmlosen Spaziergangs in die Luft gehen. Den 'Mine Spell' könnt Ihr Euch als Belohung für's Durchspielen des 'Tribal Quest' verdienen. Wollt Ihr keinen Ruhm, sondern sofort losbomben, gebt Ihr einfach diesen Code ein.

KABOOM

Krasse Posertypen: Seid Ihr gut geübt und gewinnt fast jedes Spiel? Dann solltet Ihr im 'Victory'-Bildschim oder in der Highscore-Liste die untenstehende Tastenkombination versuchen. Ihr könnt jetzt selbst die Siegerpose Eurer Spielfigur kontrollieren. Das funktioniert allerdings nur, wenn Ihr die aktuelle Runde gewonnen habt und überdies noch der Erste in der Gesamtwertung des Matches seid. Jeder Knopf löst eine andere Bewegung aus.

A B X oder Y

Iridion 3D

LEVELANWAHL: Mein Gott, es ist voller... Feinde! Die grafisch brillanten Level in "Iridion 3D" sind nicht für jeden Ballerfan ein Zuckerschlecken. Ungeübte oder Ungeduldige benutzen deswegen einfach den Level-Warp. Um diese versteckte Funktion benutzen zu können, begebt Ihr Euch in die Passwort-Eingabe und tippt nacheinander folgende zwei Codes ein: Achtet auf die Sternchen vor und nach dem Cheat: Lasst Ihr sie weg, funktioniert's nicht!

S3L3CTON
SHOWT1M3

UNSTERBLICHKEIT UND BESTE WAFFEN: Gleich zwei Flieger mit einer Klappe schlagt Ihr durch diesen Cheat, den Ihr wie oben beschrieben als Passwort verwendet. Ausgelöst wird der 'God Mode' mit Superwaffen.

1NV1S4BL3

LEVEL-PASSWÖRTER: Kommen wir nun zu den klassischen Verwendungsmöglichkeiten eines Passwortsystems: Levelcodes! Entwickler Shin'en lässt Euch hier die Wahl zwischen zwei bis drei alternativen Startbedingungen für jeden Level:

LEVEL2:
N1PBBDG8V ODER Q0PBBYGYV
Q8QBBYQ6V

LEVEL 3:
XG#BVMVFW ODER GP4BVD6RW
439BBP6LW

LEVEL 4:
85DCVLQVC
4GKCVDLZC

LEVEL 5:
GNWCVBGMD
6PXCBCVBN

LEVEL 6:
SP2CBBV8J
N93CVBG8J

BOSS-KÄMPFE: Das Spannendste an "Iridion 3D" dürften die fetzigen Endgegner-Duelle sein. Shin'en baute lobenswerterweise eine Abkürzung zu den jeweiligen Obermotzen ein: Hier findet Ihr eine Beschreibung des etwas verzwickten Wegs durch die Spielmenüs: Ihr beginnt im Hauptbildschirm und ruft den 'Game Options'-Bildschirm auf. Hier wählt Ihr den 'Start Level'-Eintrag und sucht Euch ein Level aus. Anstatt gleich anzufangen, bewegt Ihr den Cursor jetzt auf 'Start At Boss' und wählt die Option 'Yes'. Das ganze bestätigt Ihr nur noch mit 'Ok' und fertig!

GALERIE-MODUS: Eine beschauliche Möglichkeit, einen Eindruck von der opulenten Grafik des Spiels zu bekommen, ist der Galerie-Modus. Diesen Code behandelt Ihr wie ein Passwort, um Euch alsbald zahlreiche Bilder rund um "Iridion 3D" zu Gemüte zu führen:

G4LL3RY

PAPER MARIO

PLAYER´S GUIDE, TEIL 2



Drei Kapitel sind bereits geschafft – in dieser MAN!AC zeigen wir Euch den Weg zu den nächsten drei Sternenwächtern von Marios letztem großen N64-Abenteuer. *tn/cg*

Kapitel 4 – Shy Guys im Spielzeugland

Prinzessin Peach macht sich abermals auf den Weg in Bowsers Kammer. Drückt den Schalter hinter dem Bild neben dem Kamin und durchquert den Geheimgang. Belauscht das Gespräch zwischen Bowser und Kammy Koopa. Ihr werdet entdeckt und Bowser fragt Euch, wovor Mario am meisten Angst hat. Antwortet am besten **Pilze**, **Donnerblitz** und **Super Soda**.
Anschließend spielt Ihr wieder Mario. Holt noch einen Orden im Geisterhaus und macht Euch auf den Weg zurück nach **Toad Town**. Unterwegs trefft Ihr ein weiteres Mal die Nervensäge **Jr. Troopa**. Der Kampf ist kurz, aber heftig – achtet darauf, dass Eure Lebensenergie nicht zu tief sinkt. In der Stadt ist die Hölle los: Die Shy Guys klauen alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Geht nach links, wo Ihr Twink trefft. Redet nun mit **Merlon**, der Euch von seinem Traum erzählt. Geht über die Kanäle zum **Staubtrockenen Vorposten** und rennt so lange um die rote Palme, bis Ihr von einem Toad angesprochen werdet. Wandert nun wieder zu **Merlons Haus** und vollführt im Inneren drei Drehsprünge. Als Belohnung gibt's einen sehr nützlichen Orden. Redet anschließend mit sämtlichen Leuten, vertreibt die Shy Guys mit dem Hammer und geht in das **Haus**, in dem die Knilche verschwunden sind. Macht Euch mit Buus Hilfe unsichtbar und wartet, bis ein Shy Guy auftaucht und Euch den Geheimgang zeigt. Folgt ihm und hüpft über das Trampolin in die **Spielzeugkiste**.
Geht nach Südosten. Haltet Euch rechts und nehmt hinter dem grün-gelben Stein den Sternsplitter mit. Die blauen Kisten benutzt Ihr als Trampoline, indem Ihr Euch auf sie stellt und mit dem Hammer zuschlagt. Über das Gebäude mit der offenen Tür kommt Ihr nach oben. Links gibt's einen Sternsplitter, rechts kommt Ihr zu einer Kiste. Nehmt den Pilz mit und öffnet die Box – in ihr findet Ihr einen **Schlüssel**. Geht nun wieder zur Bahnstation zurück und nehmt den linken Ausgang. Eine Kiste wird von dem schwarzen **Anti-Guy** bewacht. Speichert unbedingt, bevor Ihr gegen ihn kämpft – er ist ein außerordentlich knackiger Gegner. In der Kiste befindet sich ein Orden, der Eure Kräfte verstärkt. Geht weiter nach links. Hier rennen jede Menge Shy Guys mit gestohlenen Gegenständen herum. Wenn Ihr von diesen etwas brauchen könnt, so fordert Ihr sie einfach zum Duell heraus. Nehmt Euch auf alle Fälle die Figur mit dem **Taschenrechner** vor. Habt Ihr das nützliche Utensil, geht ihr wieder zum Bahnhof und kehrt über das Trampolin nach **Toad Town** zurück. Geht in den Orden-Laden und gebt dem Besitzer den Taschenrechner. Zum Dank bekommt Ihr einen weiteren Orden geschenkt. Der Item-Shop neben dem Eingang zur Shy-Guy-Welt ist nun Euer nächstes Ziel. Gebt dem Besitzer seinen Schlüssel und bedient Euch in dessen Lager – in jedem Fall solltet Ihr die **Eisenbahn** abgreifen. Marschiert nun zur Spielzeugkiste, werft Eure Beute hinein und springt hinterher.
Hüpft nun auf den rechten Pfeil an der Station und fahrt mit dem Zug zum **rosafarbenen Bahnhof**. In der Kiste findet Ihr den **Postsack**. Geht anschließend nach rechts: In der nächsten Kiste liegt ein Orden, der Eure Defensive verbessert. An dem Gebäude wartet Ihr, bis ein Shy Guy durch die Geheimtür kommt. Schlüpft hindurch, während die Tür sich dreht, und geht weiter nach rechts. In der Kiste liegt ein Eis-Orden. Haltet Euch nach wie vor rechts, bis Ihr an die Kiste mit der **Bratpfanne** kommt. Kehrt zum rosa Bahnhof zurück und fahrt gen Ausgang. In Toad Town liefert Ihr den Briefbeutel im Postamt ab und bringt der Köchin die Pfanne. Zum Dank gibt sie Euch einen **Kuchen**. Mit dem Süßgebäck geht Ihr wieder in die Kiste und fahrt zum rosa Bahnhof. Wandert nach links und gebt dem vollschlanken Shy Guy, der Euch den Weg versperrt, den Kuchen. Er verschwindet und lässt ein **Kochbuch** zurück, über das sich die Küchenfee sehr freut. Überquert die Schienen und geht ganz nach links. Dort findet Ihr einen Schalter, mit dem Ihr den Weg zum **grünen Bahnhof** freimacht. Dort angekommen, lasst Ihr die farbigen Blöcke vorerst in Ruhe und marschiert nach rechts. Um durch den Drahtzaun zu kommen, macht Ihr Euch mit Buus Hilfe unsichtbar und lasst Euch von den Förderbändern tragen. Besiegt den Shy Guy auf der anderen Seite, um eine mysteriöse **Notiz** zu erhalten. Geht weiter nach links. Bei den beweglichen Plattformen betretet Ihr zuerst das Gebäude von unten, um einen Sternensplitter zu kriegen, dann hilft euch Parakarry, das Dach zu erreichen. In der Kiste ist das **Wörterbuch**. Fahrt mit der Bahn wieder zum blauen Bahnhof und geht nach Toad Town. Gebt sowohl das Wörterbuch als auch die Notiz dem alten Toad im Haus mit den vielen Büchern. Er wird Euch erzählen, in welcher Reihenfolge Ihr die bunten Kisten am grünen Bahnhof schlagen müsst. Habt Ihr den Boxen in der korrekten Abfolge eins übergehämmert, erscheinen die Gleise zum **roten Bahnhof**, der Euer nächstes Ziel darstellt. Geht nach links und schlagt Euch durch den Raum mit den beweglichen Plattformen. Die nächste Kammer ist stockdunkel; der Grund wird schnell klar: Dort haust ein **großer Geist**, der zwar die Dunkelheit liebt, aber dickbäuchige Klempnermeister nicht ausstehen kann. Mit dem richtigen Trick ist das folgende Duell kein Problem: Wählt Buu als zweites Partymitglied und greift immer zuerst die Lampe an – nach vier bis fünf Treffern (die Buus Ohrfeigen-Kommando in einer Runde problemlos schafft) ist der Bösewicht gut sichtbar. Sobald die Kammer aufgehellt ist, kann der Schnauzbart das Ektoplasma-Ekel angreifen. Löscht das Vieh die Lampe wieder, watscht Buu erneut die Lampe, um wieder Licht ins Dunkel zu bringen. Nach ein paar Runden ist der Spuk vorbei. Der Lakenheini flieht und lässt seine Funzel zurück. Knackt die Leuchte und siehe da: Im Innern ist Blitzmädel **Watt** eingesperrt. Aus Dank schließt sich die Gerettete sogleich als sechstes Mitglied Eurer Party an. Nutzt auf dem Weg zurück zum Bahnhof sogleich den Spezialblock, um Watt in den Superrang zu befördern. Ladet Eure Energie auf und speichert - der **Boss** ist nahe!



Vergesst nicht die gefundenen Briefe auszutragen – nützliche Items sind Euch als Dank gewiss.

Geht nach rechts und sprengt mit Bombette ein Loch in die Wand. Auf dem Weg zum Boss seht Ihr einen Steinblock mit einem Extra – lasst ein Stück davor über Watts Leuchtkraft den unsichtbaren Würfel erscheinen, springt darauf und zerstört ihn mit Koopers Hilfe. Das Extra ist Euer. Der nächste Raum ist stockdunkel, mit Watt habt Ihr ihn aber schnell durchquert. Nun folgt der Endkampf des Kapitels. Als erstes stellt sich Euch eine Gruppe Shy Guys entgegen. Dezimiert diese schnell, denn sie können ordentlich Schaden anrichten. Jetzt greifen Euch Shy Guys auf Stelzen an. Wenn Ihr auf die Wichtel draufspringt, zerbrechen deren Prothesen und Ihr habt es einfacher. Nach dem Sieg kommen gestapelte Shy Guys, die schon deutlich mehr aushalten. Sind auch sie besiegt, greift der General höchstpersönlich in seinem Panzer an. Zerstört zuerst die Glühbirne am Heck des stählernen Ungetüms, Parakarrys Panzerwurf und Marios Sprünge leisten hier gute Dienste. Ist die Lampe zerstört, greift der Shy-Guy-Oberbefehlshaber nur noch mit Bomben an, die nicht allzuviel Schaden anrichten. Ein paar weitere Hammer- und Parakarry-Attacken und der Despot ist besiegt. Alternativ bewährt sich auch Watt im Kampf. Nun ist ein weiterer Stern befreit und das Kapitel erfolgreich abgeschlossen

Kapitel 5 – Mario gegen den Vulkan

Und wieder mal ist die **Prinzessin** am Zug. Verlasst den Raum auf dem gewohnten Weg und geht in der großen Halle in das Esszimmer auf der rechten Seite. Hier trefft Ihr den voluminösen Shy Guy wieder. Er bittet Euch, ihm et-

was zu Essen zu besorgen und gibt Euch dafür einen **Schlüssel**. Mit diesem öffnet Ihr die Tür in der Mitte der großen Halle. Sucht die Küche und fangt an zu backen – folgt einfach Twinks Anweisungen, um einen Erbeerkuchen herzustellen. Wenn Ihr ihn in den Ofen schiebt, solltet Ihr auf die Uhr sehen, damit er genau 30 Sekunden lang bäckt. Ist Euch das kalorienreiche Naschwerk gelungen, verrät der Fresssack oben, was Marios nächstes Ziel ist.
Der findet sich jetzt in **Toad Town** wieder. Geht zum Hafen – dort trefft Ihr erneut Kolorado. Redet mit ihm und betretet über den Steg die blaue 'Insel'. Nach ein paar Hammerschlägen und Drehsprüngen taucht ein Wal auf und bittet Mario um Hilfe. Die leistet Ihr sofort: Über das Maul steigt Ihr in den schwarzen Walschlund hinab und sorgt mit Watts Hilfe für Licht. Ein schwarzer Wuselwicht ist der Grund für die Magenverstimmung des gigantischen Säugers. Einen kurzen Kampf später ist der Wal wieder zufrieden und bietet Euch die Überfahrt zur **Lavalava-Insel** an. Unter sengender Sonne befreit Ihr dort Kolorado von dem lästigen Vieh. Bearbeitet die Bäume mit dem Hammer – aus einem fällt ein Sternsplitter. Geht weiter nach Osten, um ins **Yoshi-Dorf** zu kommen. Redet mit allen Yoshis und spaziert erneut gen Osten - diesmal hat Kolorado Ärger mit ein paar Shy Guys. Wenn sie den Speer nach vorne halten, greift Ihr mit Sprungattacken an. Halten sie die Waffe nach oben, setzt es ein paar Hiebe mit dem Hammer. Geht zum Vulkaneingang, dort stellt Ihr fest, dass der Weg durch Lava versperrt ist. Kehrt zunächst ins Yoshi-Dorf zurück. Hier ist mittlerweile Panik ausgebrochen: Die Dino-Sippe bittet Euch, die Kinder zu suchen, welche im Urwald verschwunden sind. Geht nach Norden und schlagt Euch durch die Büsche. Einen Bildschirm weiter rechts bearbeitet Ihr den Baum so lange mit dem Hammer, bis **Sushie** herunterfällt. Mit dem schuppigen Babysitter habt Ihr ein weiteres Partymitglied gewonnen. Dank ihrer Hilfe könnt Ihr an den hölzernen Stegen ins Wasser. Durchkämmt nun sorgfältig das Urwald-Labyrinth – neben den **fünf kleinen Yoshis** solltet Ihr die Augen auch nach einem Superblock sowie einem nützlichen Orden aufhalten. Nähert Ihr Euch einem der vermissten Dino-Racker, wird dies durch Textkästen angezeigt. Die Yoshis sind sehr einfach zu finden. Merkt Euch die Stelle mit den **Steinruinen** und kehrt dann ins Dorf zurück. Zum Dank für Eure Hilfe überreicht Euch der Ober-Yoshi eine Rabenskulptur. Mit dem Artefakt im Gepäck geht's wieder in den Dschungel zu den Ruinen. An der Rabenstatue benutzt Ihr die Skulptur, um einen neuen Weg zu öffnen. Der Ausgang des nächsten Bildschirms ist hinter ein paar Büschen versteckt. Nun folgt ein einfaches Block-Rätsel: Schiebt so lange die blauen Steine auf die sprudelnden Quellen, bis der große Stein hinten im Bild von einer Fontäne beiseite gespült wird. Um an der neuen Quelle vorbei zu kommen, macht Ihr einfach wieder eines der anderen Wasserlöcher frei. Wenig Hirnschmalz fordert das nächste Rätsel: Zieht an allen Ranken in den Bäumen, bis der Weg frei wird. Am Ausgang des nächsten Bildschirms warten ein paar Bullytypen auf Euch. Die just erlernte Sternenmagie zeigt sich hier sehr nützlich – sie macht die Attacken der Pflanzen fast wirkungslos. Trotzdem solltet Ihr zuerst den Magikoopa unschädlich machen, damit der Zaubermeister das bissige Grünzeug nicht heilen kann. Nun erreicht Ihr einen riesigen Baum. Kraxelt empor und nehmt auf dem Weg nach oben unbedingt den Orden mit! Im Wipfel trefft Ihr den **Oberraben Raphael**, ein äußerst hilfsbereites Federvieh. Folgt ihm und Ihr bekommt auch noch einen **Ultrastein,** mit dem Ihr Eure Partymitglieder an Superblöcken in den ultimativen Ultrarang befördern könnt. Der Weg ins **Vulkaninnere** ist nun frei. Deckt Euch in der Yoshi-Stadt nochmal mit Heilmitteln ein, rastet und speichert. Geht vom Dorf aus nach Osten, über den Netz-Aufzug kommt Ihr zum Eingang des feurigen Berges. Im Lava-Raum am Ende des Ganges sind Eure Jump'n'Run-Künste gefragt. Hüpft geschwind über die Plattformen, ehe diese in der Lava versinken. An den beweglichen Steinblöcken muss Euer Sprung-Timing stimmen. Bei sämtlichen Gegnern innerhalb der glühenden Vulkanhöhlen bewährt sich der Eis-Power- sowie der Stachelschild-Orden, welche die Angriffskraft gegen Feuer-elementare Schurken steigern bzw. gefahrlos Sprünge auf stachelige Fieslinge ermöglichen. Fahrt über die Seilwinde nach unten und geht einen Bildschirm nach rechts. Weicht den Feuerwalzen aus, und Ihr findet am Ende des Raums einen Superblock. Am sinnvollsten ist es, Buu oder Sushie in den Ultrarang zu befördern – beide werden Euch beim Endkampf dieses Kapitels besonders gute Dienste leisten.
Begebt Euch wieder nach links zurück und flitzt die Stufen so weit runter wie möglich. Nehmt ein Seil, um weiter nach unten zu gelangen. Springt Ihr im rechten Moment ab, bekommt Ihr einen Orden, der Euch vor brutzeligen Feuerattacken schützt – praktisch. Im Osten gibt's einen Sternsplitter zu holen, haltet Euch anschließend links. Im Raum mit dem Lavastrom geht Ihr auf den oberen Vorsprung. Parakarry trägt Euch über den schmalen Spalt. Auf der anderen Seite schiebt Ihr die blauen Blöcke in die Lava, um einen Damm zu errichten. Nun könnt Ihr den feurigen Fluss auch unten überqueren. Im nächsten Bildschirm schiebt Ihr die blauen Blöcke auf gleicher Höhe in die Magma, um eine halbe Brücke zu erschaffen. Jetzt ist der Abstand klein genug, um sich von Parakarry auf die andere Seite tragen zu lassen. Öffnet die große Kiste in der Mitte des Raumes und schnappt Euch den **mächtigen Hammer**. Mit dem praktischen Werkzeug könnt Ihr auch Metallblöcke zu Klump hauen (probiert's gleich mal am Würfel rechts aus). Macht dasselbe mit den anderen Stahlhindernissen, die Euch zuvor den Weg versperrt hatten – ein paar nützliche Items sind der Lohn für Eure Mühen. Nun katapultiert Ihr Euch über die Trampoline nach oben, wo Forscher Kolorado Euch bereits sehnsüchtig erwartet. Macht mit dem Hammer den Weg frei und seilt Euch ein weiteres Mal ab. An der hellen Stelle in der Felswand lasst Ihr das Seil los, um nach unten zu fallen - so findet Ihr einen weiteren **Superblock**. Geht

Die Kampfeskraft der glorreichen Acht

GUMBARIO (ULTRARANG)
Kopfnuss: Greift auch fliegende Feinde mit einem Kopfsprung an
Scanner: Zeigt Stärken, Schwächen, Kraftpunkte etc. der Gegner an
Aufladen (1 BP): Verstärkt Angriffskraft um 2
Multikopfnuss (3 BP): Springt auf Gegner, bis Kommando verpatzt wird

KOOPER (ULTARANG)
Panzerstoß: Greift einen Boden-Gegner mit Panzer an
Power-Panzer (3 BP): Greift alle Boden-Gegner mit Panzer an
Multi-Rempler (4 BP): Lähmt alle Boden-Gegner für einige Kampfrunden
Feuer-Panzer (5 BP): Greift alle Boden-Gegner mit feurigem Panzer an

BOMBETTE (ULTRARANG)
Body Slam: Rammt einen Bösewicht mit voller Wucht
Bombe (3 BP): Explosion, trifft einen Fiesling
Power-Bombe (6 BP): Explosion, trifft alle Boden-Gegner
Mega-Bombe (8 BP): Explosion, trifft sämtliche Widersacher

PARAKARRY (ULTRARANG)
Luftangriff: Greift einen Gegner an
Panzerwurf (3 BP): Trifft einen Flug-Feind, sofern das Kommando gelingt
Abtransport (3 BP): Trägt einen Bösewicht vom Schlachtfeld
Walküre (6 BP): Trifft im Kamikazeflug sämtliche Unholde

BUU (ULTRARANG)
Ohrfeige: Teilt einen Satz heiße Ohren aus
Unsichtbar (2 BP): Macht Mario für eine Runde unverwundbar
Spuk (3 BP): Gegner treten die Flucht an, sofern Kommando erfolgreich
Fächer-Lady (5 BP): Haut einem Bösewicht den Fächer um die Löffel

WATT (ULTRARANG)
Elektro-Hieb: Vepasst auch gepanzerten Gegner einen Stromschlag
Power-Schock (2 BP): Lähmt einen Feind für einige Kampfrunden
Turbolader (3 BP): Powert Marios Angriffskraft kurzzeitig auf
Mega-Schock (5 BP): Lähmt alle Schurken für einige Kampfrunden

SUSHIE (ULTRARANG)
Bauchlandung: Volle Fischbreitseite für einen Fiesling
Spucker (3 BP): Gezielter Wasserstrahl spritzt einen Bösewicht ab
Wasserblock (3 BP): Errichtet für einige Kampfrunden einen Schutzschild
Tsunami (6 BP): Feuchte Mega-Welle erwischt alle Unholde

LAKILESTER (ULTRARANG)
Stachi-Flip: Schleudert einen Stachelball auf einen Gegner
Stachi-Wurf (4 BP): Schleudert Stachelball auf sämtliche Schurken
Wolke Nr.9 (4 BP): Macht Mario für eine Runde unverwundbar
Hurrikan (5 BP): Im Erfolgsfall werden alle Feinde von dannen geweht

nach links und nehmt wieder das Trampolin nach oben.
Das Seil trägt Euch sicher auf die andere Seite. Die folgende Falle ist für routinierte Indiana-Jones-Fans kein Problem. Um der Kugel zu entkommen, rennt Ihr entweder, was das Zeug hält, oder lasst Euch von Buu unsichtbar machen. Überspringt wieder ein paar tückische Lava-Inseln, und Ihr seid schon in der nächsten Kammer. Geht ganz nach rechts und schiebt den blauen Block so weit wie möglich nach links. Nun zerstört Ihr alle Metallblöcke, um die Kugel zu befreien. Rollt sie los, macht Euch Buu wieder unsichtbar. Durch den neu geschaffenen Ausgang kommt Ihr zu einem Raum mit einem Herzblock. Ladet die Energie auf und plündert die Kammer im Osten. Geht danach wieder nach rechts und die Treppe runter, wo Euch ein Speicherpunkt erwartet. Der Pfad nach rechts führt Euch zum **Vulkan-Obermotz**. Die erste Angriffs-Phase gestaltet sich noch simpel - wenn Ihr die Magie Sternensturm und Buus Fächerattacke einsetzt, ist der Kampf schnell vorbei. Doch das dicke Ende kommt noch: Der Kampf gegen die nun brennende Pflanze ist wesentlich härter. Wechselt Sushie ein und greift mit der wässrigen Tsunami-Attacke an. Mit etwas Glück müsst Ihr Mario dabei nicht einmal heilen. Berührt nun die Sternkarte. Zu früh gefreut: Der Vulkan bricht aus! Rettet Euch nach rechts und folgt dem Stern. Mit Bombette sprengt Ihr die Wand und bringt Mario und seine Freunde so in letzter Sekunde in Sicherheit.

Kapitel 6 – Wolken und Blumen

Und wieder entwischt die **Prinzessin** auf dem bekannten Weg. Schleicht Euch in die Eingangshalle des Schlosses und geht in die Tür zu Eurer Linken. Ihr werdet von den Wachen erwischt, doch anstelle von Arrest erwartet Euch ein munteres Rate-Quiz. Wisst Ihr die Antwort auf eine der einfachen Fragen, drückt Ihr flink die A-Taste und wählt die richtige Antwort aus. Als interessanten Nebeneffekt erfahrt Ihr dabei, wo Bowser den sechsten Stern versteckt hat! Ausgerechnet in der Stunde des Sieges taucht jedoch Oberekel Bowser auf. Jetzt ist Mario wieder am Zug.
Im **Yoshi-Dorf** redet der Schnauzbart mit Kolorado, der sich recht enttäuscht zeigt, da er den Schatz verloren hat. Geht nach oben in den Dschungel und von dort aus einen Bildschirm nach rechts – hier findet Ihr die Truhe und nehmt die **Vase** an Euch. Redet mit dem Blumenwesen, um einen **Samen** zu bekommen. Ihr erfahrt jedoch, dass dieser sich im Besitz von Kolorado befindet. Kein Problem: Im Austausch mit der Vase überreicht er Euch ohne zu zögern den Setzling. Geht zur Walfähre und lasst Euch wieder nach Toad Town bringen. Das obligatorische Duell mit **Jr. Troopa** folgt. Mit etwas Magie und ein paar Attacken von Parakarry, Sushie oder Watt ist er seine mageren 20 KP schnell los.
Euer nächstes Ziel ist die **Blumenwelt**. Hat sich Mario während das Abenteuers eifrig als Samenräuber betätigt, stellt das ganze kein Problem dar: Gebt dem **Blumenmädchen** in **Toad Town** einfach alle vier Samen, die Ihr zuvor in Toad Town, den Wäldern, den Bergen in der Wüste und im Dschungel gefunden habt. Fehlt Euch einer, lasst Ihr Euch von Wahrsager Merlon Hinweise zu den Fundorten geben. Sind alle vier Samen gepflanzt, öffnet sich eine magische Tür, durch die Ihr in die nächste Welt gelangt. Dort ist das Problem schnell erkannt: Ein garstiger Knilch hat die lebensspendende Sonne hinter einer Wolkenansammlung versteckt. Euer erster Weg führt Euch direkt nach Osten. Die drei Bäume bergen ein Geheimnis: Hämmert zuerst den mittleren, dann den rechten und zum Schluss den linken, um einen Orden zu erhalten. Weiter rechts trefft Ihr **Petunia**. Sie besitzt einen Bohnensamen. Diesen bekommt Ihr, wenn Ihr sie von den lästigen Maulwürfen befreit. Schnell erledigt: Steckt den Samen ein und bearbeitet den Baum rechts mit dem Hammer, um eine **rote Beere** zu bekommen. Geht zu dem großen Baum zurück und nehmt den Weg nach links unten. Die rote Pflanze gewährt Euch im Austausch gegen die rote Beere Durchlass. Geht nach links, bis Ihr an einen weiteren Baum kommt – ein Hammerschlag und es regnet **gelbe Beeren**. Kurz darauf trefft Ihr eine weitere Pflanze an einem Kristallbaum. Sie schenkt Euch **fruchtbare Erde**. Geht wieder



Da viele Orden extra Kraft- und Blumenpunkte spenden, solltet Ihr vorrangig die Ordenpunkte aufleveln.

zum Zentralbildschirm und wendet Euch von dort nach rechts unten. Die Wächter-Primel dort verlangt die gelbe Beere als Wegzoll. Überquert die Plattformen und lasst Euch von Parakarry über die weiten Spalten tragen. Nehmt die Treppe und geht nach links, um einen **Superblock** zu finden. Haltet Euch nun rechts, um bei dem Baum zwei **blaue Beeren** abzustauben. Weiter rechts trefft Ihr auf eine arme Seerose namens Lilly. Versprecht ihr, den **Wasserstein** zurückzubringen. Vom Hauptbildschirm aus führt Euch der Weg nun direkt nach Osten bis zum Brunnen. Werft eine blaue Beere hinein, um einen Orden zu erhalten. Beim Hauptbildschirm geht Ihr jetzt direkt nach Westen. Gebt der blauen Blume die entsprechende Beere und wandert nach links, bis Ihr zum Labyrinth kommt. Besiegt die beiden Lakitus und schlagt Euch durch den Irrgarten. Ihr müsst die Röhre in der Mitte entern, um das Labyrinth zu verlassen. Ganz links trefft Ihr eine Rose. Sie hat den **Wasserstein**, rückt ihn aber nur heraus, wenn Mario ihr zuvor eine **Kristallbeere** vom Kristallbaum südwestlich holt. Kehrt anschließend zur Seerose zurück und setzt den Wasserstein in die Mitte der Quelle, dafür gibt Euch Lilly das Wunderwasser. Jetzt fehlt nur noch Sonne, damit die Bohne wächst. Einen Bildschirm weiter links schwimmt Ihr mit Sushie zur Insel mit dem Baum, der eine **Spezialbeere** in seinen Ästen trägt. Im Hauptbildschirm geht Ihr nach Nordwesten und gebt der Pflanze die neue Beere. Die Blase, die sie produziert, hilft Euch, die Stacheln zu überqueren. Weiter links hilft Euch Bombette, den Fels auf dem Steingebilde zu entfernen. Springt in das Loch und holt den Orden. Weiter links findet Ihr den Sonnenturm. Geht noch weiter nach links und lasst Bombette den Spalt in dem Loch sprengen. Auf der Turmspitze trefft Ihr die Sonne. Sie bittet Euch, das Wolkenproblem zu lösen. Macht Euch auf den Rückweg in den Hauptbildschirm und trefft **Lakilester**. Ein kurzes Gefecht später schließt sich der Wolkenbewohner Eurer Gruppe an. Rechts hilft er, die Dornen zu überqueren. Haltet Euch nun nordöstlich. Das Plattform-Puzzle löst Ihr wie folgt: Legt auf der roten Plattform einen Drehsprung hin, lasst Euch von Lakilester nach rechts bringen und landet auf der grünen Plattform, auf der Ihr einen weiteren Drehsprung ausführt. Dasselbe macht Ihr auf dem lila Block links. Lakilester bringt Euch wieder nach links, wo Ihr auf der grünen Plattform einen Drehsprung vollführt. Rechts bemerkt Ihr nun ein Trampolin. Nähert Euch rechts dem Käfig, springt drauf und findet oben einen **Superblock**. Geht wieder nach unten und einen Bildschirm nach Osten. Überquert die Plattformen und die Baumbrücken, um am Ende die fiese **Wolkenmaschine** zu finden. Die Wächter sind schnell besiegt, anschließend zerlegt Ihr den klobigen High-Tech-Kasten mit gezielten Hammerschlägen in seine blechernen Einzelteile. Dem Obermotz gefällt Marios Sabotageaktion natürlich gar nicht. Vor dem Endkampf solltet Ihr jedoch nochmal nach Toad Town zurückkehren, anständig shoppen, schlafen und schließlich speichern.
Ausgeruht und kampfesmutig geht's nun ins Blumenland. Beim großen Baum findet sich ein exzellentes Fleckchen Erde, die **Zauberbohne** endlich zu pflanzen. Anschließend verstreut Ihr die lockere Erde und zu guter letzt das Wasser. Der gigantische Strunk führt Mario nun direkt ins Wolkenreich. Oben schnappt Ihr Euch den Orden, legt ihn postwendend an und stellt Euch dann dem **Oberschurken** zum Duell. Mit seinen 60 Lebenspunkten kein leichter Gegner! Je härter Ihr ihn trefft, desto mehr kleine Wolken erscheinen. Die saugt der Griesgram zu allem Überfluss auch noch regelmäßig ein, um seine Energie zu erneuern. Versucht, nie mehr als zwei Wölkchen auf dem Bildschirm zu lassen. Mario setzt gleich zu Beginn die Technik seines neuen Ordens ein, während Lakilester angreift. Nun sorgt Mario mit anständigen Supersprüngen für mächtige Kopfschmerzen, Lakilester unterstützt den Klempner nach Kräften. Mit genügend Ausdauer (und ausreichend Heilmittelchen) ist der Wolkenwüstling bald besiegt. Zum Dank stellt Euch der sechste Sternenwächter in Folge seine magischen Kräfte zu Verfügung.

Das große Finale steht kurz bevor – nur noch ein Oberstern und der Weg zum Dauer-Bösewicht Bowser ist frei. Welche spannenden Abenteuer Mario und seine Freunde in der frostigen Eiswelt erwarten und wie Ihr Prinzessin Peach aus den schuppigen Pranken des Unholds befreit, erfahrt Ihr im großen Finale in der nächsten MAN!AC.





MAN!AC vor fünf Jahren

Einmal mehr gleichen sich die Bilder: Auch vor einem halben Jahrzehnt überfluteten die Spielehersteller die Redaktion mit hochqualitativen Titeln. Playstation und Saturn liefen heiß mit der Stock-Car-Neuauflage "Daytona USA CCE", dem abgedrehten Polygon-Hüpfer "Pandemonium" sowie Lara Crofts erstem "Tomb Raider"-Auftritt. Übrigens: Die kurvenreiche Lady schindete bei den MAN!ACs soviel Eindruck, dass wir ihr spontan ein Rundum-Cover spendierten. Fans des frisch in Japan veröffentlichten N64 durften sich mit dem brillanten Jet-Ski-Spektakel "Waverace" nasse Füße holen und mit dem Insider-Report in die Zukunft der Konsole blicken. Dabei faszinierte vor allem die spielbare Version von "Turok" unsere Redaktions-Hobbyjäger.

DAS JÜNGSTE GERICHT

James Salt (Game Designer, Blade Interactive)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Rainbow Islands (TAITO, 1988)

"Dieser niedliche Titel ist einer der süchtig machendsten, die ich je gespielt habe. Es wäre für mich ein Albtraum, wenn man mich zwingen würde, dieses simple aber fesselnde Spiel erneut zu zocken. Wahrscheinlich würde ich das Essen komplett vergessen und elend verhungern. Oder als vertrocknete, runzlige Mumie enden."

2. Street Fighter (CAPCOM, AB 1987)

"Egal in welcher Version von 'Street Fighter', ich bin eine absolute Null in diesem Spiel – egal wie oft und intensiv ich übe! Meist hab ich gegen Leute gezockt, die dir einen Funken Hoffnung auf einen Sieg geben. Am Ende schlagen sie dich dann doch mit drei 'Perfect'-Runden zu Brei und dein Ego ist schließlich völlig zerstört."

3. Zelda – Majora's Mask (NINTENDO, 2000)

"Das Spiel ist genial, kein Zweifel. Aber das Schlimmste, was man mir antun könnte, ist, mich erneut gegen den riesigen Fisch-Endgegner im vierten Dungeon antreten zu lassen. Ich glaube, ich würde verrückt werden und fortan als sabbernder Irrer durch die Gegend rennen. Verdammt! Dieser stinkende Fisch macht mich echt krank!"

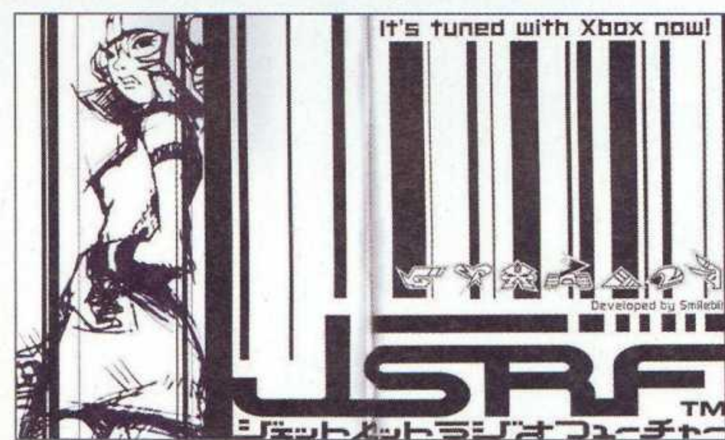


ERSCHEINT AM 5. Dezember

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Mal sehen, ob Sega die richtige Wahl getroffen hat: Nach der Bekanntgabe des deutschen Xbox-Preises wird es so manchem Third-Party-Hersteller die Sprache verschlagen haben. Ob man deswegen allerdings gleich auf die Farbe in der japanischen "Jet Set Radio Future"-Anzeige verzichten sollte?



Obwohl die besinnlichen Wintertage unaufhaltsam näher rücken, gönnen uns die Spielehersteller keine Ruhepause: PS2-Fans gehen mit James Bond in **007 – Agent im Kreuzfeuer** auf Verbrecherjagd, erforschen in **Soul Reaver 2** als gedemütigter Vampir Raziel die Weiten von Nosgoth, schlachten als cooler Held Dante in **Devil May Cry** Monster im Minutentakt und tummeln sich mit **Jak and Daxter** in unendlich scheinenden 3D-Welten. PSone-Anhänger rüsten dagegen zum letzten großen Ausflug in 32-Bit-Welten und begleiten Gabe Logan in **Syphon Filter 3** in explosive Missionen. Gamecube-Importeure fiebern dem heißersehnten Miyamoto-Werk **Pikmin** (Bild) entgegen – in unserem Import-Test erfahrt Ihr alles Wissenswerte über den innovativen Mix aus Strategie und Aufzuchtsimulation. Last but not least unterziehen wir die amerikanische **Xbox** einem umfangreichen Praxistest: Wie schlägt sich die finale Hard- und Software im Vergleich mit aktuellen Konsolen – kann Microsoft im Videospielsektor bestehen?



JAPAN TOP 10

Platz	Titel / Genre	Hersteller / Termin
1	Dynasty Warriors 3 Actionspiel	Koei 1. Quartal 2002
2	Time Crisis 2 Lightgun-Shooter	Namco erhältlich
3	King's Field 4 Rollenspiel	From Software nicht bekannt
4	Silent Hill 2 Action-Adventure	Konami November
5	Ace Combat 4 Actionspiel	Namco 2002
6	Super Robot Taisen A Rollenspiel	Banpresto nicht geplant
7	Luigi Mansion Action-Adventure	Nintendo 2002
8	Capcom vs SNK 2: Millionaire Fight. Beat'em-Up	Capcom nicht bekannt
9	Warioland 4 Jump'n'Run	Nintendo Dezember
10	Jikkyou Powerful Pro Baseball 8 Sportspiel	Konami nicht geplant